FII ARTIST! SUPERCONCURS DE CREAŢIE 2D, 3D ŞI FOTOGRAFIE DIGITALĂ

65
MAI 2005
124 PAGINI
75.000 LEI
7,5 LEI NOI

XtremPC

CD

hardware ✖ software ✖ internet ✖ jocuri

PORTABILITATE EXTREMĂ



■ CAMPIONII CATEGORIEI UŞOARE

CERF 2005

■ ORAŞUL VIITORULUI

DDR CONTRA DDR2



■ TIMING-URI SAU FRECVENŢĂ

GMAIL VS YAHOO!

■ RĂZBOIUL PENTRU INBOX

SILENT HUNTER III



■ CEL MAI BUN JOC PRODUS ÎN ROMÂNIA

AGP: VARIANTA PENTRU UPGRADE

COMPETITIV ŞI ACCESIBIL CA PREŢ



UMFLĂ POTUL!

THRUSTMASTER®

Top Gun Afterburner FFB Joystick
Top Gun Afterburner II Joystick
FireStorm Wireless Gamepad

SWAT 4 - ACT OF WAR - SECOND SIGHT - LEGO STAR WARS



LE VIAN
HOME
+14
+7
+17
+11
+18
+21
+20
+18
HELLO
BoB



Xpert TV-PVR
S.R.P.O
MPEG 4
V-STREAM



EŞTI GAMER, CE IŢI DOREŞTI MAI MULT?
O experienţă mai profundă, mai complexă şi mai clară.
senseye
Nu te mai joci, trăieşti jocurile!
Nu iţi putem îmbunătăţi reflexele şi nici nu iţi putem face degetele să se mişte mai repede dar putem face monitoarele noastre foarte sensibile, pe măsura enormului potenţial al ochiului tău de jucător. Priveşte Senseye, tehnologia de îmbunătăţire a imagini cu funcţii de îmbunătăţire a contrastului, funcţii de îmbunătăţire a culorilor, şi funcţii de îmbunătăţire a clarităţii. Combinaţia dintre aceste funcţii aduce monitoarele noastre un pas mai aproape de adevărata putere a ochiului uman.
Monitor LCD FP71E+
• Tehnologia Senseye
• 500:1 rata de contrast
• 8ms cel mai rapid timp de raspuns
• D-Sub/DVI intrare dubla
• 300cd/m² luminozitate ridicata
BenQ
Enjoyment Matters
În România prin:
ProCA ROMÂNIA
Bucureşti - Str. Turturelelor Nr. 52, Tel/Fax: +021 323.82.00, office@proca.ro, www.proca.ro
Timişoara - Str. Cermena Nr. 22, Tel/Fax: 0256 224.295, Tel: 0256 224.994, office@tm.proca.ro
Constanţa - Str. Poporului Nr. 36, Tel: 0241 635.959, Fax: 0241 634.994, office@ct.proca.ro
Şi prin partenerii autorizaţi din toată ţara.

XtremPC

ECHIPA

Redacția

Liviu Marica **redactor-șef**
Ionuț Popa **redactor hardware**
Cristian Agatie **redactor hardware**
Liviu Mihai **redactor software**
Adrian Dorobăț **redactor jocuri**
Bogdan Bridinel **redactor jocuri**
Anda Drăgnuță **redactor jocuri**
Gabriel Mitran **editor CD/DVD**

Design

Cristina Hanciarec **tehnoredactare**
Gabriel Ionescu **tehnoredactare**

Fotografie

Radu Iordache

Publicitate & PR

Cristina Savu **director vânzări**
cristinasavu@xtrempc.ro

CONTACT

Redacția

Adresă: Str. Aleksandr Puskin 18, București 1
Telefon: 021-316.81.84
Fax: 021-316.81.49
E-mail: redactia@xtrempc.ro

Abonamente

E-mail: abonamente@xtrempc.ro

Probleme & informații CD/DVD

E-mail: infocd@xtrempc.ro

Poze Galerii Xtreme

E-mail: galerii@xtrempc.ro

Probleme hardware

E-mail: hardmail@xtrempc.ro

Producție

Tipar: Infopress S.A.
Realizare CD: Kenson Optical

Publisher

Romas Comercial S.R.L.
Str. Aleksandr Puskin 18, București 1
Telefon: 021-316.81.84

Foreign advertising

E-mail: advertising@xtrempc.ro

ISSN

1582-2818

Publicație auditată BRAT
pe perioada iulie-decembrie 2004



O eroare care mai poate fi îndreptată?

Pe tot parcursul anului trecut am așteptat cu multă speranță momentul când accizele pentru aparatele foto digitale vor fi eliminate. Dorința noastră s-a îndeplinit o dată cu 1 ianuarie 2005 și lucrurile păreau că încep să intre pe un făgaș normal. Vânzările aparatelor foto digitale au crescut vertiginos, iar singurii care au avut de pierdut au fost cei care activau pe piața neagră. Cumpărătorii au preferat să cumpere aparatele foto din magazin și nu de la tot felul de "cunoștințe", deoarece numai așa puteau beneficia de garanție și service. După eliminarea accizelor, APDETIC (Asociația Producătorilor și Distribuitorilor de Echipamente de Tehnologia Informației și Comunicațiilor) a estimat pentru anul 2005 o creștere a vânzărilor de aparate foto digitale de 2.5 ori mai mare față de anul 2004. În cifre această creștere ar fi reprezentat în jur de 100.000 de camere foto vândute în plus față de anul 2004.

Din păcate, de alte lucruri bune făcute de guvernanți pentru sectorul IT nu am auzit și mai mult decât atât minunea de a cumpăra aparate foto digitale fără accize nu a durat decât trei luni. Așa cum știm, fără a ține cont de evaluările și sfaturile specialiștilor în economie, de la 1 aprilie accizele pentru aparatele foto digitale au fost reintroduse. Spre dezamăgirea noastră, accizele s-au reîntors la un nivel mai mare decât cel inițial. Cei 30% și TVA-ul de 19% ridică prețul aparatelor foto digitale vândute legal în România cu mult peste nivelul celor din străinătate.

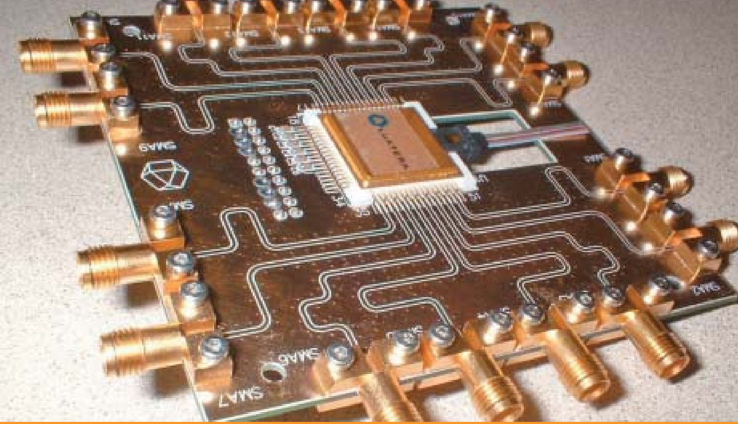
Reintroducerea accizelor au ca primă urmare un start al contrabandei cu aparate foto digitale. Mai puține aparate vândute înseamnă mai puțini bani încasați la buget.

Am stat de vorbă cu un reprezentant al unei firme distribuitoare de aparate foto digitale care mi-a spus că în primele trei luni ale acestui an s-au plătit mai mulți bani pentru TVA decât în primele trei luni ale anului trecut pentru accize plus TVA. Așa că stăm și ne întrebăm: oare cine are de câștigat prin reintroducerea accizelor? Firmele care aduc aparate foto pierd, deoarece scad vânzările, cumpărătorii nu își vor mai permite să cumpere din cauza prețurilor mari sau vor cumpăra de pe piața neagră, renunțând la garanție pentru câteva sute de euro, statul va încasa mai puțin din TVA, accize, impozit pe profit etc. Așa cum am mai spus, singurii care vor câștiga vor fi cei care activează pe piața neagră și aduc ilegal aparate foto din străinătate. Totuși, chiar și în aceste condiții noi, cei care suntem atât de aproape de piața IT, mai avem o speranță.

Este o taxă aberantă și nu poate fi menținută prea mult și cred că până în vară va fi eliminată. Timpul va demonstra dacă am avut sau nu dreptate. Până atunci vom continua "să trăim bine".

Liviu Marica





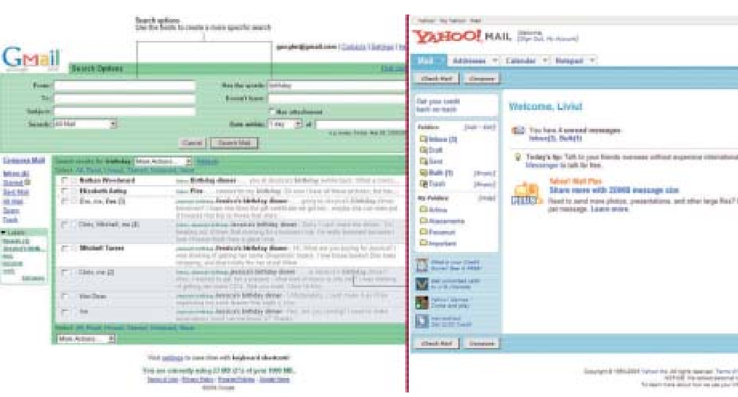
010 Prin integrarea unei interfețe optice în chip-urile de siliciu, Luxtera face primii pași în viitor.



036 Chiar dacă plăcile video PCI Express înregistrează vânzări serioase, interfața AGP este încă majoritară în principal datorită prețului scăzut de upgrade.

048 Un notebook trebuie să ofere în primul rând portabilitate. În acest test am reunit cele mai bune soluții portabile disponibile în România.





076 Cei doi giganți se află în prima linie și aruncă în luptă artileria grea pentru a câștiga încrederea și aprecierea utilizatorilor.

106 Produs de studioul Ubisoft din București, Silent Hunter III s-a dovedit a fi cel mai reușit joc produs în România.



MAI

IT EXPRESS

HARDWARE

HOBBY

JOCURI

IT express



Cristian Agatie

Războiul comunicatelor

Pentru Intel şi AMD, lansarea procesoarelor dual core este o chestiune de viaţă şi de moarte.

Similar bătăliei PR purtate de Intel şi AMD la trecerea barierei de 1000MHz, efervescenţa cursei pentru livrarea primelor procesoare dual core a atins cote maxime în aceste zile. Intel a pierdut bătălia pentru 64 biţi (de fapt, n-a fost nici o bătălie, AMD fiind singurul concurent timp de aproape doi ani) şi nu-şi mai poate permite să ţină trena rivalului său tradiţional. De cealaltă parte, AMD a repurtat câteva victorii tehnologice asupra Intel, dar acestea au mai mult valoare de palmares, gigantul texan dominând autoritar piaţa microprocesoarelor.

Încă de la începutul anului atât Intel, cât şi AMD s-au întrecut în comunicate despre realizările lor în domeniul procesoarelor dual core. Este cunoscut că ambele companii au devansat de mai multe ori lansarea procesoarelor dual core, fiecare încercând să fie primul pe piaţă cu o astfel de soluţie. Chiar dacă mostre funcţionale de procesoare dual core au mai fost prezentate publicului, Intel a făcut primul pas important, la începutul lunii aprilie, oferind presei ocazia să testeze primele procesoare Pentium D şi Extreme Edition. Acest preview nu are nici o legătură cu lansarea oficială prevăzută pentru luna mai, ci este doar o manevră menită să atragă atenţia publicului. Nimic spectaculos, lansări de produse pe hârtie s-au mai făcut. Partea interesantă abia acum începe, AMD anunţând devansarea introducerii procesoarelor dual core pentru sfârşitul lunii aprilie. Lovit în amorul propriu, Intel emite un nou comunicat, în care precizează că fabricarea procesoarelor dual core a început la 7 februarie. Urmează răspunsul AMD, care pretinde că a livrat procesoare Opteron dual core către parteneri chiar mai devreme, începând cu 31 ianuarie. Mai mult, acestea vor fi disponibile comercial în cantităţi suficiente la data lansării, adică 21 aprilie. Intel supraliciteză, anunţând că apariţia în retail a procesoarelor Pentium Extreme Edition este "iminentă", acestea fiind deja livrate partenerilor.

Din postura arbitrului de tenis care urmăreşte mingea sărind dintr-un teren în altul, mi se pare mai puţin importantă marca primului procesor dual core. Chiar dacă Intel reuşeşte să livreze Pentium Extreme Edition înainte ca AMD să lanseze Opteron dual core, lipsa suportului multithreading în aplicaţiile de desktop (mai ales în jocuri, care sunt principalul target al procesoarelor high end) şi frecvenţa mică de funcţionare a acestor procesoare va constitui un handicap greu de trecut cu vederea. E greu de crezut că cineva cheltuieşte 1000$ pe un procesor Extreme Edition care se comportă mai slab decât un Pentium 4 de 400$ în majoritatea aplicaţiilor. De cealaltă parte, AMD pare să gândească mult mai logic, lansând procesoarele dual core în segmentul cel mai pregătit să beneficieze de avantajele acestora, şi anume serverele. Dacă dăm curs comunicatelor companiei, procesoarele dual core pentru desktop ale AMD (Athlon64 X2) vor lovi piaţa cel mai târziu în iunie, constituind un concurent serios pentru Intel. Frecvenţele de funcţionare ale acestora sunt comparabile cu cele ale procesoarelor cu o singură unitate de procesare existentă, astfel că utilizatorii nu vor simţi o scădere a performanţelor în aplicaţiile care nu oferă suport pentru multithreading.

Dar să nu anticipăm. Intel are suficiente resurse pentru a-şi impune produsele pe piaţă, în timp ce AMD a avut întotdeauna de suferit din cauza capacităţilor mici de producţie. Şi chiar dacă situaţia s-a mai schimbat, Intel mai are încă o influenţă uriaşă asupra integratorilor de sisteme, după cum a dovedit recent Fair Trade Commission of Japan (echivalentul Consiliului Concurenţei în Japonia).





Notebook din seria **A4**

Inspirat din lucruri care fac un desktop ideal

www.asus.com



Asus recomandă Microsoft® Windows® XP Professional



A4000G/A4000L

- Mobile Intel® Pentium® 4 Processor 532/538 supporting Hyper-Threading Technology: 3.06/3.20GHz, 533MHz FSB, 1MB L2 Cache; Intel® Celeron® D Processor 335: 2.80GHz, 533MHz FSB, 256K L2 Cache
- Microsoft® Windows® XP Home/ Professional
- 15.1" XGA/SXGA+ & 15.4" WXGA/WSXGA+
- ATI Mobility Radeon™ 9700 (Only A4000G)



Performanta la nivel de desktop

Procesoarele avansate si placile video puternice asigura performante in editari video care rivalizeaza cu desktop-urile.



Ecran lat 16:10 si boxe pe 4 cai

Ecranul lat 16:10 si boxele incorporate pe 4 cai permit sa vizionati filme si sa ascultati muzica la un inalt nivel calitativ.



Atentie la detalii

Are inclus un touchpad 16:9 pentru a se integra cu dimensiunile ecranului. Astfel nu trebuie sa miscati degetul in mod repetat pentru a deplasa cursorul dintr-un colt in altul.



Modelat dupa desktop

Design-ul unic permite un acces rapid in interiorul notebook-ului. Se poate detasa partea de jos a carcasei permitandu-se accesul direct la placa de baza.

ROMSOFT SA
Te : +4021-22-40-333
Fax: +4021-22-40-238
Email: office@romsoft.ro
www.romsoft.ro

Senorg Romania SRL
Tel: +4021-33-64-316
Fax: +4021-33-64-396
E-mail: info@senorg.ro
www.senorg.ro

R.H.S. Company S.A.
Tel.: +40-21-331.00.67/68/69
Fax: +40-21-331.00.51
www.rhs.ro

HEART OF TECHNOLOGY

PUNCTE DE VEDERE

Pentru cine are cu adevărat ceva de spus

“Despre revistă nu pot să spun decât că "facelift"-ul este binevenit şi, după cum sugera şi un cititor, o mică modificare s-ar putea aduce şi "X"-ului de pe copertă, un exemplu ar fi actuala siglă de pe forum.”

NOUL DESIGN ŞI TALOANELE BUCLUCAŞE

Numărul trecut a adus o foarte necesară împrospătare a aspectului revistei, această schimbare fiind subiectul majorităţii scrisorilor primite la redacţie în ultimele săptămâni.

Alături de comentariile pro şi contra referitoare la noul aspect vizual au mai apărut alte câteva probleme, despre care puteţi citi mai departe.

>>> Talon în minus >>>

De la: Marius Ivan
Pentru: redactia@xtrempc.ro

Ca să nu ziceţi că încerc să vă intru în graţii punând la început aspectele care mi-au plăcut, o să încep prin a vă spune lucrurile care nu mi-au plăcut. Nu mi-a plăcut cum aţi scris caracteristicile produselor (era mai bine unele sub altele), nu mi-a plăcut cum aţi înghesuit rubrica Hardmail, în top aţi renunţat la plăcile video AGP şi nu îmi place cum aţi scris configuraţia necesară pentru jocuri. Încă ceva: la ce mi-a ajutat că aţi băgat două concursuri "Umflă Potul!", dacă eu nu am găsit în revistă decât un talon de participare? Cine ştie, dacă eram eu câştigătorul unui monitor? Şi la sfârşit, dacă vă mai ajută cu ceva, am şi o apreciere: în sfârşit aţi crescut şi voi numărul de pagini. Felicitări! De mult aşteptam.

XtremPC: O scrisoare scurtă şi la obiect, din păcate singura apreciere pozitivă din ea este referitoare la un eveniment temporar. Numărul de pagini a fost crescut în XtremPC 54 pentru a face faţă numărului sporit de reclame, dar acum am revenit la dimensiunea standard. Nu excludem o creştere cu caracter definitiv, dar aceasta nu va avea loc în viitorul foarte apropiat.

Lipsa unora dintre taloane este cel mai neplăcut eveniment legat de XtremPC 64 şi a apărut în urma unor erori la împachetare, care se realizează la tipografie. Pentru a echilibra pe cât posibil şansele, am decis ca toate taloanele să participe la ambele concursuri. Astfel, cititorii care au un singur talon vor putea lua parte la ambele trageri la sorţi.

În rest, ca să fim la fel de concişi ca şi Marius, nu putem spune decât că am notat criticile şi sugestiile şi le vom lua în considerare.

>>> Două CD-uri >>>

De la: Vlad Costea
Pentru: redactia@xtrempc.ro

După doi ani în care am citit revista, pot să vă spun că sunteţi cei mai tari. Şi nu spun asta doar ca să vă gâdil orgoliul. Dar în ultimul număr nu prea mi-a plăcut noua grafică a revistei. A durat ceva până m-am acomodat. Rubrica Hardmail a avut de suferit. Această rubrică are o importanţă destul de mare, nu poate fi pusă sub forma unui banner. La jocuri, Darwinia a primit prea mult, fiind prea simplu, dar nu pot să mă pronunţ. Sunt curios ce notă va lua DOOM3: Resurrection of Evil, care merită peste 9, lăsând o impresie mai bună decât predecesorul său. Şi v-aş ruga să nu ignorati Driv3r, să arătaţi lumii munca de milioane de dolari. E dezamăgitor, chiar dacă grafica te dă pe spate. Cât despre hardware, nu pot să mă plâng. Cu o singură excepţie: aţi renunţat la topul de plăci video AGP 8X. M-am întristat când am văzut că plăcile AGP 8X au fost înlocuite 100% de PCI-Express. Dar asta tot nu mă convinge să îmi schimb placa de bază pentru un GeForce 6600GT când pot să folosesc foarte bine un Radeon 9600XT, fără să pierd performanţă. Black View-ul a rămas la fel de sarcastic şi diabolic şi după atâta timp tot nu ştim cine îl scrie.

Aş avea şi propuneri pentru voi. Să scoateţi şi o versiune a revistei cu două CD-uri, cei care nu avem DVD-ROM să nu mai fim atât de defavorizaţi. Nu m-ar deranja o scumpire de 15.000 lei pentru asta. Ba dimpotrivă. Şi pe acest al doilea CD să puneţi programe full şi jocuri, de ce nu? Nu ar fi greu să puneţi nişte jocuri full. Puteţi să începeţi cu unele gratuite de pe net. Cât despre CD, era să uit, nu am văzut hărţile de Heroes of Might&Magic III ale lui Cristian Greţcu.

XtremPC: Orice lucru nou necesită o perioadă de acomodare. Până acum, majoritatea cititorilor s-au declarat mulţumiţi de schimbările care au avut loc, doar câteva dintre ele suscitând discuţii mai aprinse. Topul plăcilor grafice pe AGP nu avea cum să mai rămână mult timp în revistă, această generaţie nu mai are o viaţă foarte lungă în faţă, chiar dacă nu este nici în moarte clinică încă.

Dintre jocurile prezentate luna trecută, Darwinia este, aşa cum ne şi aşteptam de altfel, cel faţă de care au fost exprimate cele mai multe rezerve. Totuşi, senzaţia noastră este că majoritatea celor care au fost surprinşi de nota lui, fie nu l-au jucat deloc, fie l-au abandonat într-unul dintre primele niveluri. Suntem convinşi că, dacă i-ar acorda o şansă, mulţi ar ajunge să îl aprecieze. Este posibil ca o parte din farmecul său, bazat pe trezirea amintirilor despre o altă epoca din istoria jocurilor, să le scape complet celor mai tineri dintre noi. Despre Driv3r şi Resurrection of Evil poţi citi în acest număr, însă numai în privinţa unuia dintre ele îţi împărtăşim părerea.

Propunerea de a avea două CD-uri este interesantă, dar din multe motive nu credem că o vom pune în aplicare vreodată. Unităţile DVD-ROM

INTRĂ ÎN CONTACT!

Adresă:
Str. Puskin nr. 18
Bucureşti 1

E-mail:
redactia@xtrempc.ro

Telefon:
021-316.81.84

Fax:
021-316.81.49

au ajuns să aibă prețuri foarte accesibile și au devenit o dotare standard pentru PC, ceea ce înseamnă că ediția cu CD se adresează în principal celor cu un buget mai restrâns. Nu credem că acești cititori ar aprecia foarte mult o creștere de preț, iar difuzarea în paralel a trei ediții diferite, cu un CD, cu două CD-uri și cu un DVD, n-ar fi deloc practică.

La final trebuie să ne cerem scuze, apariția pe CD a hărților domnului Grețcu a trebuit amânată din necesitatea de a fi testate suplimentar, dar asta nu înseamnă că am uitat de ele.

Black View este și a fost mereu (cu o singură excepție) opera lui Adrian Dorobăț.

>>> Laudele nu trebuie neglijate >>>

De la: Victor Popescu
Pentru: redactia@xtrempc.ro

Despre revistă nu pot să spun decât că "facelift"-ul este binevenit și, după cum sugera și un cititor, o mică modificare s-ar putea aduce și "X"-ului de pe copertă, un exemplu ar fi actuala siglă de pe forum.

Un lucru care m-a iritat a fost răspunsul dumneavoastră la adresa lui "John Doe" în legătură cu laudele. Da, stilul său de a redacta o scrisoare nu se ridică la nivelul unui jurnalist sau redactor, de aceea s-a și scuzat la început, dreptate îi dau totuși, el nu cred că a scris acea scrisoare pentru că ținea neapărat să fie publicată, ci pentru că a avut ceva de spus, a avut niște întrebări la care dorea un răspuns și avea și niște laude la adresa revistei. Trebuie să recunoaștem totuși, criticile sunt adesea cele care ne ajută să ne perfecționăm, să devenim mai buni, să ne autodepășim. Faptul că revista are o creștere calitativă se datorează direct și indirect cititorului de rând, care o cumpără, o citește și o critică.

Dar trecând peste aceste probleme, aș dori să vorbesc despre unele lucruri care mi-au atras atenția în acest ultim număr. Așadar, în legătură cu serviciile online din România, nu pot să spun decât că toate au un început, iar dacă ne amintim bine, nu demult dădeam cu pixul prin mii de formulare, chitanțe, foi de inventar etc. Ultimii cinci ani au reușit totuși, și pe meleagurile noastre, să reducă puțin cantitatea de hârțogăraie. Aceste servicii sunt binevenite și nu pot decât să prevestească alinierea noastră la standarde mai înalte.

Aș vrea să precizez că apreciez nivelul calitativ al secțiunii hardware, iar pozele de pe CD cu componentele testate sunt o idee bună. Un prieten și proprietar al unui magazin de IT mi-a spus într-o discuție despre revistă că "strică mintea copiilor din ziua de azi". La ce se referea? La faptul că în revistă sunt prezentate doar componente "High End", iar în Arad, și nu numai, valoarea unui sistem nou vândut se învârte undeva în jurul sumei de 10 milioane lei. Nu doresc să cad nici în extrema cealaltă, ca în scrisoarea publicată în numărul trecut, în care cineva se plângea că în revistă apar produse care nu se pot cumpăra la noi. Păi eu sunt de părere că ar trebui să apară, eu am posibilitatea (și cred că toată lumea o are) să cumpăr un produs de oriunde din lume. Atunci de ce să nu știu care este cel mai bun monitor, cea mai bună placă video sau cel mai bun harddisk.

O mică observație la rubrica de jocuri: totul este OK, mai puțin sistemul de notare, cred că ar trebui făcut puțin mai meticulos și drastic, multe jocuri primesc o notă prea mare.

XtremPC: **Introducerea la scrisoarea lui John Doe din numărul trecut s-a dorit a fi o glumă, din păcate se pare că a fost una mai puțin reușită și a sfârșit prin a fi luată în serios. Ne pare rău, nu aceasta a fost intenția noastră, așa că vă rugăm, nu uitați să ne mai spuneți și lucrurile bune pe care le vedeți în revistă, măcar din când în când. Sigur, criticile au un rol mai constructiv și le apreciem întotdeauna, dar moralul ne-ar scădea foarte mult dacă nu am mai primi și aprecieri. Poate nu o arătăm atât de mult, dar toate mesajele pe care le primim înseamnă ceva pentru noi și influențează direcția în care ne deplasăm. Suntem complet de acord cu ideea că revista, așa cum arată acum, este și rezultatul muncii acelor cititori care și-au smuls câteva minute din timpul liber pentru a ne transmite gândurile lor.**

În ceea ce privește produsele testate, nu prea avem ce adăuga la spusele de luna trecută. De altfel, scrisoarea de mai sus observă ambele fațete ale problemei. Este important ca cititorii să fie informați complet, nu numai despre ceea ce se întâmplă în orașul lor. Și, sigur, copii visează, dar acesta este un lucru normal și suntem convinși că, fără această necesitate de a visa la lucruri greu de obținut, nici revistele despre mașini (sau cele ca Playboy) nu ar avea succes.

Sistemul de notare la jocuri este un subiect de gândire pentru noi, dar, trebuie să fim sinceri, nu avem prea multă încredere în sistemele așa-zis științifice folosite de alte publicații, online sau offline. În cele din urmă și acelea sunt opinii subiective, mascate de o complexitate aparentă. Și noi ne gândim destul de mult la notele pe care le dăm. În general însă ni se reproșează că suntem prea duri, nu prea indulgenți.

CU OCHII PE FORUM!

Diabolik

Îmi place noul layout și noile culori ale revistei. E mult mai îngrijită și mai aerisită. Îmi place programelul Amazing Clock, am să caut skin-uri. Review-urile la jocuri sunt așteptate de mult și Black View-ul este reușit (are influențe Matrix/Men in Black 2). Drăguț Painter X și testul Socket 754. Chiar mă interesa un upgrade. La "Filme și jocuri" am fost surprins să aflu de filmul Super Mario Bros. Nici nu mi-aș fi imaginat. La Tomb Raider am fost pentru angelica de Angelina, deci nu a fost o mare dezamăgire. Am o singură nemulțumire: în numărul trecut spuneați că veți pune hărțile de Heroes III ale domnului Cristian Grețcu pe CD/DVD. Spre marea mea dezamăgire nu le-am găsit. De ce? Eu am versiunea cu CD, nu știu de aceea cu DVD.

XtremPC

Și noi am fost surprinși de filmul Super Mario Bros, într-un mod neplăcut. Totuși, unii dintre cititori ne semnalează că lor le-a plăcut, dovedind încă o dată cât de variate sunt gusturile oamenilor. Despre hărțile domnului Grețcu, în răspunsul la scrisoarea lui Vlad Costea.

vyk

Primul lucru pe care l-am remarcat a fost că revista este puțin mai groasă. Apoi noul look. Mi se pare ceva mai bun, mai complex, în fine, un pas înainte. Un număr interesant de altfel, cele mai utile articole fiind testul SLI, articolul despre jocuri și filme, testul de programe de captură, articolul despre RSS. O mențiune separată pentru Black View, care este excelent, unul dintre cele mai bune din ultimele trei-cinci numere.

XtremPC

Din păcate, creșterea numărului de pagini a fost doar una temporară. Îți mulțumim pentru aprecieri.

Neon Biker

Noul look mi se pare mai bun, cu notabila excepție a topurilor, din care nu se mai înțelege nimic. Vă rog reveniți la vechiul format! Nici sistemul de marcare a genului jocurilor printr-o pictogramă nu mi se pare prea fericit, în primul rând, pentru că va trebui să învățăm sensul acestora, iar, în al doilea rând, nu știu ce veți face la jocurile greu de încadrat într-un singur gen, veți folosi o grămadă de simboluri?

XtremPC

Aspectul topurilor este unul dintre subiectele discutate de mai mulți cititori, vom încerca să ținem cont de asta. Pictograma de la genul jocului nu ni se pare așa o problemă însă, credem că fiecare este destul de sugestivă. Desigur, nu toate jocurile se încadrează clar într-un gen, dar particularitățile fiecăruia sunt explicate pe larg în articol.

alyn3d

Pozele cu redactorii și cele cu diferitele componente testate arată mult mai profesional acum, cred că sunt făcute de un fotograf profesionist. Mă enervează că ați îngrămădit rubrica Hardmail lângă topul de componente. Interesant articolul "Fluxuri RSS". Testul de programe pentru captură de ecran este interesant. Articolul despre portalul multimedia a fost interesant și este bine că ați inclus pe DVD aplicația. Black View-ul este mortal. Observații: unele fonturi mi se par ciudate; mă enervează că ați renunțat la scrierea fără diacritice a titlurilor articolelor; parcă sunt mai multe reclame acum.

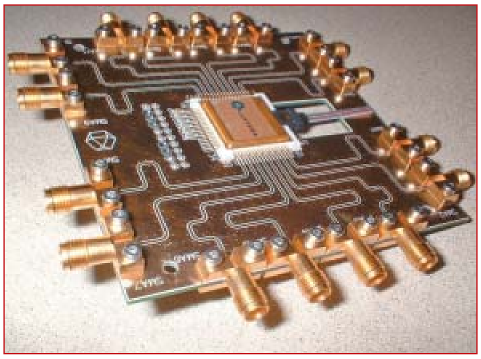
XtremPC

Da, avem un fotograf profesionist, ne bucurăm că se vede. Numărul trecut a avut un număr sporit de reclame, dar acest lucru a fost compensat de cele opt pagini suplimentare.

Platformă fotonică CMOS

FOTONII DIN PASTILA DE SILICIU

Transmisiile de date prin fibră optică au ca dezavantaj preţurile mari ale componentelor optoelectronice. Includerea acestora în chip-urile obişnuite ar permite reducerea costurilor.



Mai multe companii, printre care şi Intel, au încercat în ultima vreme să găsească o soluţie în vederea includerii unei interfeţe pentru fibra optică în chip-urile clasice de siliciu. Principalele dificultăţi sunt generate de natura semiconductorilor, care produc interferenţe electromagnetice puternice. Acestea, combinate cu neconcordanţa dintre lungimea de undă şi dimensiunile extrem de mici ale chip-urilor actuale, fac ca lumina să fie absorbită extrem de repede.

Luxtera, o companie americană specializată în sisteme de comunicaţii prin fibre optice, a găsit o metodă care surmontează aceste dificultăţi, permiţând, în premieră, încorporarea unei interfeţe optoelectronice în chip-uri de siliciu folosind tehnologia CMOS tradiţională.

Specialiştii Luxtera au observat că, deşi opac pentru lumina albă, siliciul este complet transparent pentru lumina infraroşie. Aceasta, la rândul ei, poate fi folosită fără probleme pentru transmisii de date prin fibră optică. O altă problemă, generarea luminii în pastila de siliciu, a fost rezolvată simplu prin integrarea unei diode laser. În altă ordine de idei, tocmai dimensiunile extrem de mici ale circuitelor CMOS (un tranzistor nu depăşeşte 0.1 microni) au permis crearea unor nanostructuri care procesează o rază de lumină cu o viteză de 10 Gigabiţi pe secundă.

Abordând diferit problema, cercetătorii de la Intel s-au concentrat pe găsirea unor metode de generare a unei raze laser în chip-urile de siliciu. La începutul anului, aceştia au anunţat primele rezultate privind "laserul siliconic", folosind efectul Raman. Enunţat încă din 1928, acesta se referă la creşterea intensităţii luminii într-un material prin amplificarea oscilaţiei fotonilor între două oglinzi. Potrivit specialiştilor de la Intel, acest efect este de 10.000 de ori mai puternic în silicon decât în fibră de sticlă. Singurul impediment îl constituie dislocarea electronilor sub efectul bombardării cu fotoni şi formarea unui nor de electroni care absoarbe lumina, anulând efectul Raman. Pentru rezolvarea acestei probleme, Intel a aplicat un câmp electric care duce la izolarea electronilor într-o regiune laterală a pastilei de siliciu, permiţând formarea razei laser.

În ciuda eforturilor făcute de Intel, primul prototip funcţional al unui modulator optic integrat într-o pastilă de siliciu a fost realizat de Luxtera, folosind acelaşi proces de fabricaţie (0.13 microni, SOI) pe care Freescale Semiconductor (în trecut divizia de semiconductori de la Motorola) îl foloseşte pentru linia de microprocesoare PowerPC. Prototipul permite schimbul de date prin fibră optică la viteze de 10Gb/s, introducerea sa în producţia de masă fiind prevăzută pentru jumătatea anului 2006.

Potrivit Luxtera, următorul pas va fi folosirea dispozitivelor fotonice pentru schimbul rapid de date între componentele computerelor (între procesor şi memorie, spre exemplu), urmând ca, în viitor, electronica să fie complet înlocuită de fotonică.

Siemens Virtual Keyboard

TASTATURA VIRTUALĂ

Siemens a prezentat la CeBIT un concept interesant de tastatură optică, ideală pentru dispozitive portabile de mici dimensiuni.

Principalul neajuns al telefoanelor mobile este absenţa unei tastaturi complete de tip QWERTY care fie ar trebui să aibă tastele incredibil de mici şi greu de folosit, fie ar determina creşterea inacceptabilă a dimensiunilor telefonului. Specialiştii de la Siemens propun o soluţie elegantă, care pune la dispoziţia utilizatorilor de telefoane mobile o tastatură completă şi de dimensiuni acceptabile, ce nu necesită folosirea unui terminal voluminos.

Soluţia propusă de Siemens este folosirea unei tastaturi virtuale, proiectate pe o suprafaţă plană (cea a biroului, spre exemplu) cu ajutorul unui proiector miniatural ataşat telefonului. Sursa de lumină a acestuia este o diodă laser asemănătoare celei din unităţile optice, care emite lumină monocromă, suficient de puternică pentru a putea proiecta imagini pe un perete sau ecran aflat la distanţă. În felul acesta, telefonul poate fi folosit şi pentru proiectarea unor prezentări pentru un grup mai mic de persoane.

"Apăsarea" tastelor se face cu un creion special, a cărui poziţie faţă de tastele virtuale este determinată cu precizie maximă, graţie tehnologiei sofisticate. Aceasta foloseşte un sistem de senzori situat în telefon, care determină poziţia exactă a vârfului creionului prin măsurarea diferenţelor de timp cu care sunt recepţionate semnalele pulsatorii emise de creion atât în infraroşu, cât şi prin ultrasunete. Prin intermediul conexiunii Bluetooth, creionul poate fi folosit şi pentru convorbiri, având integrate un microfon şi un speaker. Sistemul de senzori măsoară distanţa creionului faţă de urechea utilizatorului, reglând corespunzător volumul.

Deocamdată, Siemens nu are un telefon funcţional care să integreze tastatura virtuală. De altfel, chiar şi la CeBIT, demonstraţiile au fost făcute folosind un notebook. Nu au fost dezvăluite detalii tehnice, dar e posibil ca proiectorul să nu fie o soluţie economică pentru acumulatorul unui telefon mobil.



Kill-Bots

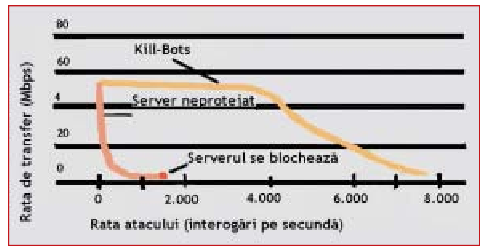
PROTECŢIE PENTRU SERVERE

Atacurile de tip DDoS (Distributed Denial of Service) pot bloca un server Web în câteva minute. Kill-Bots este un antidot eficient, care permite menţinerea în funcţiune a serverelor atacate.

Programele de tip malware infectează în medie 30.000 de computere în fiecare zi. Sistemele compromise pot fi comandate de la distanţă, fără ştirea utilizatorului, fiind folosite pentru trimiterea de spam sau pentru accesarea anumitor site-uri. Un număr suficient de mare de astfel de sisteme-zombie care accesează acelaşi site pot provoca scoaterea din funcţiune a acestuia datorită blocării serverelor care îl găzduiesc. Aceasta se întâmplă deoarece server-ul nu poate distinge dintre cererile reale ale utilizatorilor şi cele iniţiate de computerele-zombie, care paralizează literalmente toate resursele server-ului. Astfel de atacuri sunt cunoscute sub denumirea de Distributed Denial of Service (DDoS) şi sunt folosite frecvent de hackeri ca formă de intimidare sau şantaj la adresa companiilor ale căror afaceri sunt dependente de Internet.

O echipă de cercetători ai Institutului Tehnologic din Michigan (MIT), în colaborare cu Akamai Technologies, au pus la punct o metodă simplă şi ieftină de protecţie împotriva atacurilor de tip DDoS, care se bazează tocmai pe filtrarea utilizatorilor reali de cei fictivi (aşa zişii boţi). Kill-Bots este un program care permite serverelor alocarea inteligentă a resurselor, bazându-se pe capacitatea umană de a rezolva probleme simple (în cazul de faţă un puzzle grafic), lucru imposibil pentru un program zombie. Astfel, în cazul în care server-ul se confruntă cu un trafic neobişnuit, resursele sale (adrese de memorie, timp de procesare etc.) sunt alocate unui utilizator numai după rezolvarea respectivului puzzle. Mai mult, programul blochează automat adresele IP care încearcă accesarea repetată a server-ului fără rezolvarea puzzle-ului. De îndată ce încărcarea server-ului scade, alocarea resurselor se face fără proba de perspicacitate astfel încât şi cei mai puţin dotaţi utilizatori, care n-au reuşit rezolvarea puzzle-ului, să aibă acces la resursele server-ului.

Alte metode de protecţie a serverelor în faţa atacurilor de tip DDoS folosesc metoda autentificării şi se bazează pe duplicarea conţinutului site-urilor, folosirea procesoarelor multiple şi creşterea lăţimii de bandă a legăturii la Internet. Toate acestea sunt extrem de scumpe, iar eficienţa este discutabilă. Kill-Bots este ieftin, simplu de implementat pe o gamă largă de servere care rulează Linux şi nu necesită nici un fel de modificare a browserelor utilizatorilor. Chiar dacă ocazional poate da dovadă de exces de zel, blocând şi utilizatorii legitimi, Kill-Bots permite site-urilor Web să rămână operaţionale în condiţiile unor atacuri DDoS susţinute. Experimentele au arătat că un server cu Kill-Bots poate rezista cu succes unui număr de cinci ori mai mare de interogări în timpul unui atac comparativ cu un server neprotejat. La un număr de 4000 de interogări pe secundă, nu numai că server-ul a rămas operaţional, dar site-ul Web protejat a răspuns prompt solicitărilor utilizatorilor, chiar şi în momentul de vârf al atacului. Acelaşi server, neprotejat, a clacat la doar 200 de interogări pe secundă.



Rambus Micro-threading

MEMORIE MULTITHREADING

După memoria dual channel şi procesoarele dual core, memoria multithreading ar putea fi ultima modă în computerele de mâine. Rambus promite creşterea de patru ori a performanţelor.



Una dintre cele mai importante inovaţii pe care NVIDIA le-a introdus în plăcile de bază actuale a fost controller-ul de memorie dual channel. Acesta permitea (cel puţin teoretic) dublarea lăţimii de bandă prin citirea simultană a două bancuri de memorie, într-un mod similar stripping-ului din matricele RAID 0. Mergând mai departe, Rambus a pus la punct o tehnologie care permite "partiţionarea" memoriei DRAM astfel încât un controller de memorie special poate adresa simultan multiple bancuri virtuale de memorie. Această tehnologie a fost botezată "Micro-threading" şi, potrivit Rambus, ar permite creşterea de până la patru ori a performanţelor, comparativ cu o arhitectură dual channel.

În sistemele clasice, lăţimea de bandă a memoriei este ocupată în totalitate fie că este vorba de transferul unui volum mare de date, fie că e vorba de o cantitate mai mică. Această risipă de resurse va fi limitată dacă memoria livrează mai multe blocuri mici de date care pot fi procesate simultan, în locul unui bloc mare care să ocupe întreaga lăţime de bandă. Prin micro-threading, diferitelor partiţii ale memoriei DRAM li se alocă adrese proprii, permiţând controller-ului de memorie să efectueze mai multe operaţii micro-CAS (Column Access Strobe) şi micro-RAS (Row Access Strobe) în acelaşi timp în care un controller clasic generează o singură comandă RAS/CAS. Posibilitatea de a accesa simultan adrese multiple ale memoriei este principalul avantaj al arhitecturii Micro-threading.

Memoriile grafice vor fi primele care vor beneficia de avantajele Micro-threading. Potrivit Rambus, o memorie GDDR standard poate procesa între 50 şi 125 de milioane de poligoane pe secundă. Folosind micro-threading, aceeaşi memorie va permite randarea unui număr de până la 500 milioane de poligoane pe secundă. Noua tehnologie ar putea fi o caracteristică standard a viitoarelor memorii Rambus XDR, care constituie un potenţial înlocuitor al memoriilor GDDR3 în plăcile video. Tehnologia poate fi implementată cu cheltuieli suplimentare minime şi în memoriile DRAM actuale, prin folosirea unui controller de memorie optimizat.

Corpora Sentiment

AUTOMAT DE RELAŢII PUBLICE

Companiile mari, dar şi organizaţiile guvernamentale au fost întotdeauna interesate să afle ce se spune despre ele. Monitorizarea unui număr mare de site-uri poate fi totuşi dificilă.

Monitorizarea site-urilor, extragerea informaţiilor relevante şi elaborarea statisticilor bazate pe acestea sunt operaţii consumatoare de timp, având în vedere că o singură agenţie de ştiri, spre exemplu, poate oferi până la 200 de informaţii zilnic. De cele mai multe ori, pentru realizarea acestor statistici, companiile mari angajează un întreg departament sau apelează la serviciile unei firme de Public Relations. Corpora, o companie britanică de software, a pus la punct un program care permite procesarea unei cantităţi uriaşe de informaţii. Acesta, botezat "Sentiment", poate analiza până la 10 articole pe secundă, putând distinge între opiniile negative şi cele pozitive referitoare la un anumit subiect. Relaţiile Publice, unul dintre puţinele domenii în care omul părea de neînlocuit, pot beneficia astfel de ajutorul sistemelor informatice.

Încercările anterioare de automatizare a analizelor de conţinut s-au bazat pe tehnici asemănătoare cu cele folosite de filtrele antispam actuale. Una dintre acestea este metoda bayesiană, prin care computerul "studiază" sute sau mii de articole pe care oamenii le-au etichetat deja ca având un ton pozitiv sau negativ, putând ulterior emite judecăţi de valoare pe baza "experienţei" acumulate. Acurateţea acestei metode este nesatisfăcătoare. Spre exemplu, un şir de articole care menţionează atacuri cu bombe asupra unor moschei irakiene poate determina calculatorul să creadă că toate referirile la cuvântul moscheie sunt negative. O a doua metodă presupune analizarea unor cuvinte-cheie din articole, care sunt clasificate ca fiind pozitive sau negative. Problema este că majoritatea cuvintelor pot avea atât conotaţii pozitive, cât şi negative, diferenţa fiind făcută de contextul în care sunt folosite. Mai mult, fraze care conţin cuvinte "negative" pot avea şi o conotaţie pozitivă (spre exemplu, "părea oribil şi ar fi trebuit să-l urăsc, dar până la urmă n-a fost chiar aşa de rău").

"Sentiment" perfecţionează această metodă bazată pe cuvinte-cheie, prin analizarea suplimentară a legăturilor dintre acestea. Programul identifică părţile de propoziţie (subiectul, predicatul etc.), fiind capabil să înţeleagă structura gramaticală a frazelor. Aceasta îi permite să filtreze cuvintele care nu sunt relevante pentru stabilirea conotaţiei articolului şi să analizeze contextul în care sunt menţionate cuvintele semnificative. Fără a fi infailibilă (nici măcar oamenii nu sunt) această metodă s-a dovedit suficient de precisă, în peste 80% din cazuri programul generând aceleaşi rezultate cu cele oferite de experţi în domeniu. "Sentiment" nu poate înlocui oamenii în munca de PR, pentru că rapoartele generate vor trebui să fie în continuare evaluate de specialişti. Totuşi, programul permite structurarea articolelor în funcţie de conotaţia acestora, permiţând procesarea rapidă a unui număr mare de articole. Cât de rapidă? Este suficient să spunem că un om citeşte în medie cam 10 articole pe oră, în timp ce "Sentiment" face asta într-o secundă.

AMD Athlon64 X2

DUAL CORE PENTRU DESKTOP

Chiar dacă utilitatea celui de-al doilea core în procesoarele de desktop este discutabilă, din lipsa suportului software, AMD se grăbeşte să lanseze versiunea bicefală a Athlon64.

Deşi iniţial AMD nu a arătat prea mult interes pentru o variantă de desktop a procesoarelor dual core, războiul comunicatelor de presă dus cu Intel a precipitat puţin lucrurile. Strategia AMD era destul de logică, dat fiind că în segmentul desktop nu există prea multe programe optimizate pentru multithreading nici la ora actuală. În aceste condiţii, lansarea procesoarelor Athlon64 dual core, cu mult înainte de data prevăzută, poate fi văzută ca o chestiune de imagine pentru AMD.

Denumirea viitoarelor procesoare dual core ale AMD va conţine caracterele "X2", care aparent semnifică prezenţa a două core-uri în capsula procesorului. Nu este clar ce criterii va avea AMD în vedere pentru stabilirea rating-ului viitoarelor procesoare, dat fiind că raportarea la performanţele vechilor Athlon cu nucleu Thunderbird va fi irelevantă. În funcţie de aplicaţiile rulate, un procesor dual core se poate dovedi între 0% şi 100% mai rapid decât un procesor clasic, rulând la aceeaşi frecvenţă şi având acelaşi cache L2. Se pare că primele procesoare dual core pentru desktop vor fi Athlon64 X2 4400+, Athlon64 X2 4600+ şi Athlon64 X2 4800+, acesta din urmă funcţionând la o frecvenţă de 2.4GHz.

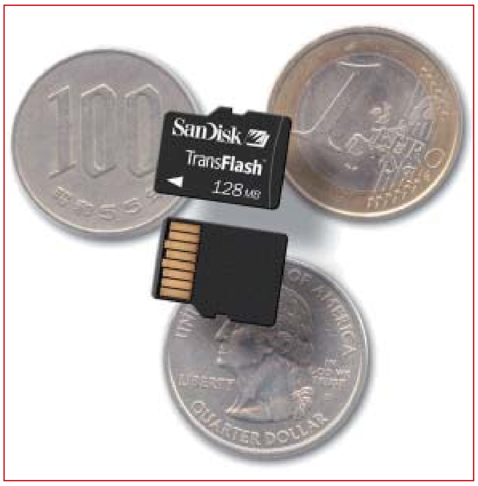
Similar procesoarelor Athlon64 actuale, X2 vor avea controller de memorie dual channel integrat, 1MB sau 2MB de memorie cache L2 (câte 512KB sau 1MB pentru fiecare core) şi vor putea fi folosite pe plăcile de bază Socket 939 existente, cu condiţia efectuării unui update de BIOS.

Data lansării comerciale a procesoarelor Athlon64 X2 nu a fost precizată, dar primele demonstraţii publice au fost făcute pe 21 aprilie, o dată cu lansarea oficială a procesoarelor Opteron dual core. Mai multe surse sugerează că viitoarele procesoare dual core pentru desktop ar putea fi disponibile pe piaţă începând cu luna iunie, la timp pentru a concura procesoarele similare ale Intel. După cum se ştie, Intel va lansa în mai varianta Extrem Edition a procesoarelor sale dual core, urmând ca linia obişnuită de procesoare (Pentium D) să fie disponibilă pe piaţă ceva mai târziu.

MicroSD

CARDURI MINIATURALE

Cardurile de memorie au ajuns o necesitate pentru majoritatea dispozitivelor portabile actuale. Pentru a ţine pasul cu acestea, dimensiunile au fost reduse până la valori greu de imaginat.



Dispozitivele portabile, şi în special telefoanele mobile, au ajuns la un grad înalt de miniaturizare. Pe de altă parte, necesităţile acestora în ceea ce priveşte spaţiul de stocare sunt în continuă creştere, mai ales dacă au încorporat un player mp3 sau o cameră foto cu rezoluţia ceva mai mare (1-2MP este o valoare uzuală pentru un telefon mobil). Unul dintre cele mai populare carduri de memorie, Secure Digital, s-a impus datorită capacităţilor mari de stocare, ratelor ridicate de transfer şi dimensiunilor reduse. Nu suficient de reduse, după câte se pare, de vreme ce membrii Secure Digital Association (SDA) au găsit de cuviinţă să reducă de câteva ori dimensiunile acestor carduri de memorie, întâi prin introducerea standardului miniSD şi, recent, prin anunţarea iminentului standard microSD. Aceste "mutaţii" păstrează compatibilitatea cu standardul original SD, în condiţiile în care dimensiunile au scăzut de la 24x32x2mm la 11x15x1mm (ceea ce înseamnă o reducere de aproape 10 ori a volumului).

În mod normal, vestea apariţiei unui nou standard pentru memoriile flash nu poate decât să contribuie la sporirea confuziei consumatorilor, şi aşa bulversaţi de numărul mare de opţiuni. Nu este însă şi cazul memoriilor microSD. Acestea vor fi 100% compatibile cu memoriile TransFlash produse de SanDisk, ceea ce le va asigura o bază largă de utilizatori care folosesc deja aceste carduri. Faţă de TransFlash, microSD va câştiga la capitolul compatibilitate şi va beneficia de o capsulă mai robustă. SanDisk reuşeşte, astfel, sa-şi impună încă o dată propriile standarde, după inventarea cardurilor CompactFlash şi contribuţia adusă la cardurile SD. Principala ţintă a cardurilor microSD sunt dispozitivele portabile de mici dimensiuni, SDA şi SanDisk aşteptându-se ca aceste carduri miniaturale să devină standardul de facto pentru memoriile destinate telefoanelor mobile şi playerelor mp3.

Principalul atu al viitoarelor carduri microSD îl constituie compatibilitatea. Prin utilizarea unui adaptor, cardurile microSD vor putea fi folosite în orice dispozitiv compatibil SD sau miniSD astfel că aria de răspândire a acestora ar putea fi mult mai largă. Mai mult, SanDisk a anunţat înlocuirea cardurilor TransFlash, care se bucură deja de popularitate printre producătorii de telefoane mobile ca Samsung sau Motorola, cu carduri microSD, începând cu trimestrul al treilea al anului.

Pentium D 900

A DOUA GENERAŢIE DUAL CORE

La scurt timp de la prezentarea primelor procesoare dual core, Intel a oferit deja detalii privind a doua generaţie de Pentium D, bazată pe core-uri Presler.

După ce s-a încăpăţânat mai multă vreme să încerce, fără succes, spargerea barierei celor 4GHz, Intel a îmbrăţişat în final ideile AMD, fără a uita să le prezinte ca fiind propriile invenţii. Suportul pentru instrucţiunile pe 64 biţi (AMD64), rebotezat EM64T, dar mai ales tehnologia dual core au fost adoptate de Intel cu entuziasm, cuvântul "dual" ajungând neîncăpător pentru planurile măreţe ale texanilor. Aşa se face că, înainte ca procesoarele Pentium D 800 (Smithfield) să fie disponibile pe piaţă, Intel vorbeşte deja de a doua generaţie dual core.

Noile procesoare poartă numele de cod Presler şi urmează să fie lansate anul viitor o dată cu trecerea Intel la procesul de fabricaţie pe 0.65 microni. Ele vor face echipă cu chipset-urile "Broadwater CS", având ca ţintă atât segmentul high end, cât şi pe cel mainstream. Intel nu are încă un procesor proiectat de la început pentru dual core (cum este cazul procesoarelor Athlon64 şi Opteron ale AMD) astfel că Presler va fi realizat prin unirea pe aceeaşi pastilă de siliciu a două core-uri Cedar Mill (înlocuitorul Prescott-urilor actuale). Numele oficial al lui Presler urmează să fie Pentium D 900, iar frecvenţele de funcţionare vor fi de 2.8, 3.0, 3.2 şi 3.4GHz pentru modelele 920, 930, 940, respectiv 950. Platforma LGA775 îşi dovedeşte încă o dată longevitatea, Intel neavând deocamdată planuri pentru înlocuirea acesteia. Faţă de Smithfield, cantitatea de memorie cache L2 a lui Presler este dublă, totalizând 4MB.

Sub aspectul tehnologiilor ce vor fi implementate în viitoarea generaţie dual core, Intel s-a abţinut să ofere detalii. Se presupune că Presler va încorpora Vanderpool (VT), tehnologie de virtualizare care permite rularea simultană a mai multor sisteme de operare, LaGrande (LT),



care oferă opţiuni de protejare hardware a integrităţii şi confidenţialităţii datelor, a doua generaţie a Active Management (AMT) care permite administrarea de la distanţă a sistemului, precum şi EIST şi EM64T.

REPORTAJ IN ROMANIA

Cele mai importante evenimente care se desfăşoară pe piaţa IT

Convenţia naţională a dealerilor LG



Pe data de 6 aprilie LG Electronics a organizat la Atheneul Român prima convenţie naţională a dealerilor LG din România. Evenimentul a fost onorat de participarea domnului James Kim, preşedinte şi CEO European Headquarters, LG Electronics. La acest eveniment au participat peste 350 de dealeri din întreaga ţară şi a fost organizat cu scopul de a prezenta produse LG din categoria premium. Cu acest prilej, LG Electronics a prezentat o gamă foarte largă de aparate digitale de înaltă tehnologie pentru uz casnic, dispozitive electronice şi de telecomunicaţii. Potrivit strategiei sale, LG Electronics îşi propune să dezvolte întreaga linie de produse şi să întărească eforturile de marketing orientate spre deplina satisfacere a clienţilor săi. "Viziunea noastră pentru secolul 21 este să devenim un lider autentic, care să facă fericit şi deplin mulţumit consumatorul LG de pretutindeni prin produsele şi serviciile noastre inovative", a precizat domnul James Kim, preşedinte şi CEO European Headquarters, LG Electronics.

www.lge.com

Universitatea Wireless



Universitatea Politehnică din Bucureşti a devenit, începând din data de 31 martie 2005, "Universitatea Wireless", în urma unei donaţii de echipament wireless oferite de Intel Corporation şi Flamingo Computers cu sprijinul SMC România. Zonele acoperite sunt holul Senatului din clădirea Rectoratului Universităţii, precum şi cea a Facultăţii de Automatică şi Calculatoare. Prin această donaţie, Intel, Flamingo şi SMC doresc să îi ajute pe studenţii şi profesorii Universităţii Politehnice să aibă acces gratuit, rapid şi de calitate la Internet, indiferent unde s-ar afla în interiorul zonei WI-FI, câştigând astfel mai multă flexibilitate în utilizarea calculatorului şi în comunicarea în timp real prin e-mail şi Internet. "Această donaţie este încă o dovadă a sprijinului pe care compania Intel doreşte să îl acorde mediului universitar românesc, oferindu-le studenţilor acces la cele mai noi tehnologii pentru a le deschide în ultimă instanţă noi oportunităţi în dezvoltarea lor ulterioară. Fiind o companie care lucrează în domeniul tehnologiei şi care înţelege că viitorul depinde de oamenii instruiţi la un înalt nivel de performanţă, Intel este încântată să susţină acest domeniu de studiu", a spus Irinel Burloiu, Channel Field Sales Engineer, Intel România.

www.intel.com

Connex lansează 3G

În cadrul unei conferinţe de presă desfăşurate pe data de 15 aprilie 2005, Connex a anunţat lansarea serviciilor 3G în România. Serviciile 3G vor fi disponibilie pentru început în opt oraşe (Bucureşti, Cluj, Timişoara, Braşov, Iaşi, Constanţa, Craiova, Ploieşti) şi pe DN1 între Bucureşti şi Braşov. "Serviciile 3G oferite de Connex vor aduce o experienţă extraordinară, prin lumea comunicaţiilor video mobile. Utilizatorii români au acum trei motive întemeiate să aleagă 3G: experienţa unică a apelului video, Internetul mobil rapid şi convorbirile telefonice mai avantajoase. Ne bucurăm că putem oferi românilor viitorul, astăzi" a spus Ken Campbell, Chief Marketing Officer la Connex. Connex 3G este o reţea de mare capacitate care asigură utilizatorilor Connex acces la o gamă largă de servicii noi. În plus faţă de video telefonie, aceştia se pot bucura de televiziune în direct pe telefonul mobil, precum şi de un portofoliu bogat în conţinut nou. Descărcarea de clipuri muzicale, prezentări de filme, videoclipuri, tonuri de apel, precum şi alt conţinut de divertisment vor fi disponibile pentru utilizatorii noştri.

www.connex.ro



"România este una dintre puţinele ţări care a înregistrat anul trecut o creştere mai mare de 10%, lucru care se prevede şi pentru acest an."

În dialog cu Foxconn despre plăci de bază, notebook-uri şi piaţa IT hardware din România



Chris DAY
EMEA Sales General Manager
Foxconn

XPC: În ce constă întreaga gamă de produse Foxconn?
C.D.: Foxconn are în prezent în oferta sa plăci de bază, carcase cu surse de alimentare, cititoare de carduri de memorie, coolere, mini PC-uri. Anul acesta, în al treilea trimestru intenţionăm să adăugăm gamei noastre de produse monitoare LCD şi notebook-uri.

XPC: Cum este văzut Foxconn în România şi care este principalul competitor în segmentul plăcilor de bază?
C.D.: Cei mai puternici competitori Foxconn în domeniul plăcilor de bază sunt ASUS, Gigabyte şi MSI, după părerea noastră. Competiţia pentru celelalte produse, gen carcase, surse şi cititoare de carduri de memorie, este mult mai redusă.

XPC: Care ţări aduc cele mai mari câştiguri lui Foxconn?
C.D.: Din iulie 2004, Foxconn şi-a deschis filială în Europa şi a început livrarea produselor în ultimul trimestru al anului trecut. Putem spune că ţările cu cel mai mare potenţial sunt Rusia, Marea Britanie şi pieţele din estul Europei în general.

XPC: Cât de importantă este pentru Foxconn piaţa OEM/ODM?
C.D.: Cifra de afaceri atinsă de Foxconn în 2004 a fost de 16 miliarde de dolari, dintre care cea mai mare parte a reprezentat-o contractele cu clienţii OEM/ODM de prim rang.

XPC: Are de gând Foxconn să integreze pe viitor tunere TV pe plăcile sale de bază pentru a adăuga mai multă valoare produsului?
C.D.: Produse de tipul Home Media au fost anunţate de Foxconn în cadrul Computex Taipei 2004 şi, de asemenea, şi la alte târguri internaţionale ce au avut loc în acest an. Din moment ce nivelul cererii pentru produse Home Media se află într-o creştere puternică, Foxconn oferă astfel de soluţii partenerilor săi de afaceri de mai bine de un an şi jumătate.

XPC: Care este atitudinea Foxconn vizavi de problema overclocking-ului?
C.D.: Pentru a răspunde cererilor jucătorilor pasionaţi, plăcile de bază Foxconn oferă funcţii de overclocking, opinia cumpărătorilor fiind pozitivă. Pentru o listă completă a produselor Foxconn puteţi vizita site-ul companiei la www.foxconnchannel.com.

XPC: Vă aşteptaţi ca segmentul OEM/ODM să crească sau să scadă în acest an?
C.D.: Capabilităţile Foxconn de a proiecta şi produce componente sunt recunoscute de toţi partenerii OEM/ODM, datorită acestui fapt credem că anul acesta vom atinge o creştere de 30% în acest segment.

XPC: Are de gând Foxconn să ofere produse dedicate utilizatorilor entuziaşti în viitor? Aici mă refer, spre exemplu, la plăci de bază cu opţiuni avansate de overclocking şi dotări suplimentare.
C.D.: Livrarea produselor destinate utilizatorilor entuziaşti a început de mai bine de doi ani, de când Foxconn a anunţat că nu se va mai limita la producţia OEM/ODM. De asemenea, Foxconn nu oferă produse doar din domeniul IT, ci şi din cel al bunurilor de larg consum.

XPC: Care sunt lucrurile ce diferenţiază plăcile de bază Foxconn de cele ale competiţiei?
C.D.: Cele patru strategii după care se ghidează cei 160.000 de angajaţi Foxconn sunt: viteză, flexibilitate, asigurarea service-ului de calitate şi scăderea costurilor. De asemenea, cele 36 de milioane de plăci de bază fabricate anul trecut stau ca dovadă a capacităţii de producţie Foxconn.

XPC: Care sunt noile segmente de producţie pe care Foxconn are de gând să le abordeze pe viitor?
C.D.: În afară de monitoarele LCD şi notebook-urile care vor purta numele Foxconn şi vor fi lansate în cel de-al treilea trimestru al lui 2005, avem de gând să ne îmbunătăţim linia de produse ce vor fi disponibile în cel mai scurt timp partenerilor.

XPC: Care sunt planurile Foxconn privind România în viitorul apropiat?
C.D.: România este una dintre puţinele ţări care au înregistrat anul trecut o creştere mai mare de 10%, lucru care se prevede şi pentru acest an. Foxconn trebuie întâi să creeze un canal de distribuţie în România pentru a-şi ajuta partenerii să promoveze produsele spre dealeri şi reselleri, ca apoi acestea să ajungă la utilizatorii români. Trebuie reţinut că Foxcon este o companie care caută relaţii de afaceri pe termen lung cu toţi partenerii săi şi este foarte atentă la probleme precum dezvoltarea ulterioară a relaţiilor, managementul şi profitabilitatea lor.

XPC: Care sunt principalele brand-uri pentru care Foxconn produce plăci de bază?
C.D.: Intel, Dell, HP se numără printre partenerii Foxconn în segmentul OEM al plăcilor de bază.

XPC: Care sunt aşteptările Foxconn în domeniul notebook-urilor?
C.D.: Ne aşteptăm ca până la finele lui 2005 să livrăm 4-5 milioane de notebook-uri. Foxconn oferă deja de peste un an şi jumătate notebook-uri partenerilor săi OEM. În cel de-al treilea trimestru al lui 2005 vom oferi kit-uri barebone pentru notebook-uri partenerilor integratori de sisteme.

XPC: Foxconn şi-a lansat de curând linia de carcase pentru PC-uri. Care a fost reacţia cumpărătorilor?
C.D.: 55 de milioane de carcase au fost produse de Foxconn în 2004, atingând mai mult de 35% din totalul acestei pieţe. Aceste cifre demonstrează capacitatea de producţie a lui Foxconn în acest domeniu. Filiala noastră Foxconn 6 EMEA Channel Service a înregistrat creşteri excelente în 2004, creşteri care se vor dubla, chiar tripla în 2005.

XPC: Care sunt distribuitorii actuali Foxconn în România? Câţi vor fi pe viitor?
C.D.: România este una dintre pieţele strategice unde Foxconn abia a debutat. Avem de gând să ajungem numărul 1 aici în următorii ani. În legătură cu numărul de parteneri români, acesta va fi limitat. Foxconn preţuieşte partenerii care se pot concentra şi focaliza pe produsele noastre pentru a atinge împreună scopurile propuse.


control your reality!
www.deck.ro
SyncMaster730MP
The Samsung LCD TV Monitor
• Rezolutie 1280 x 1024 @ 75 Hz
• Luminozitate 400 cd/mp
• Timp raspuns 12 ms
• Unghiuri (H/V) 160/160
• Interfata Duala
• Conectari Multiple (MMC, SD, CF, USB)
• Magic Tuner
• Virtual Dolby, BBE
12ms Fast Response Time
MagicBright
MagicTuner
RADIO
HDTV
SAMSUNG
DECK COMPUTERS
DECK Computers Intl. S.A. Reprezentant SAMSUNG-IT Romania - Service Center SAMSUNG-IT Romania tel:021-43.43.400 www.deck.ro

TEHNOTREND

vitrina tehnologiei de viitor prin ochii prezentului

Wigobyte Mvolt-200

Player mp3 de back-up

Sunt sigur că toţi am trecut prin situaţia în care bateria telefonului mobil "ne-a lăsat" într-un moment nepotrivit. Situaţia poate fi cu atât mai neplăcută cu cât suntem mai departe de casă sau de un loc în care să putem reîncărca bateria. Pentru astfel de situaţii firma Wigobyte s-a gândit că ar fi bine să lanseze un player mp3 care să poată înlocui la nevoie chiar şi bateria telefonului mobil. O idee bună la prima vedere, dar nu ştiu cât v-ar plăcea să căraţi după voi un player mp3 cu o greutate destul de mare. Mvolt-200 este disponibil în variante între 128MB şi 1GB şi are dimensiuni de 56.6x26.1x14.1mm.





Honda ASIMO

Viitorii profesori vor fi roboţi!

Dacă nu ştiaţi vă spunem noi: Honda nu face numai maşini. Face şi roboţi umanoizi şi îi face chiar foarte bine. De curând, ASIMO, robotul realizat de Honda, a luat parte alături de profesori la un curs de ştiinţă susţinut în faţa unei clase din Japonia. ASIMO are 130 de centimetri, poate să meargă, să alerge, să urce şi să coboare scări. Poate chiar să evite obstacole şi să poarte conversaţii simple. Până acum rolul lui este de ghid în showroom-uri auto şi de ambasador Honda în şcolile din Japonia. Nu mai este mult până când vom asista la primii profesori roboţi. Cel puţin în Japonia.

Samsung SPH-G1000

Telefon Samsung pentru jocuri 3D

Samsung şi-a propus să intre pe piaţa telefoanelor cu suport pentru jocurile 3D. SPH-G1000 are un joypad dedicat (cu opt direcţii) şi dispune de vibraţii pentru a genera efecte de feedback în timpul jocurilor. Chip-ul de accelerare 3D poate mixa şi afişa simultan atât imagini 2D, cât şi 3D. Astfel, în jocuri, fundalul este afişat 2D, iar personajele şi obiectele sunt redate 3D. SPH-G1000 are două difuzoare încorporate pentru a reda stereo sunetele din timpul jocurilor. Ecranul TFT LCD are 2.2" şi poate afişa până la 262.000 de nuanţe. Între două partide vă puteţi destinde realizând fotografii cu ajutorul camerei încorporate ce are o rezoluţie de 1.3 megapixeli. SPH-G1000 are 113x55x24mm şi cântăreşte 148g.




Memory Technology Leader
KINGMAX®
Memorii performante pentru dispozitive mobile
1GB
WORLDWIDE HIGHEST CAPACITY!
DDR II 533/400 MHz
SO-DIMM
Global Technical Support
http://www.kingmax.com/support/supor_dtech.htm
KINGMAX®
Memory Technology Leader
Tel:+886-2-27311139 / Fax:+886-2-27312139
Sales contact: bryne.huang@kingmax.com.tw
http://www.kingmax.com
See Us at:
Computex Taipei 5.31~6.4,2005
Booth No: Hall-1, D136
Distributor:
Tornado Sistem SRL
Tel: 40-21-206-7740
Fax:40-21-312-9820
http://www.tornado.ro
K Tech Electronics srl
Tel: 40-21-224-4535
Fax:40-21-224-5587
http://www.ultrapro.ro
ELKOTech Romania S.A.
Tel: +40(21)224.60.94
Fax: +40(21)224.60.97
http://www.elko.ro

hardware



Ionuţ Popa

Calitatea nu mai primează

Războiul preţurilor poate aduce repercursiuni şi asupra utilizatorului, nu doar producătorului.

În ultimii ani am fost martorii unei concurenţe puternice între producătorii IT, ce a avut ca efect direct scăderea masivă a preţurilor pentru majoritatea componentelor. Cel mai bine se poate observa acest lucru la ofertele de sisteme entry level ale distribuitorilor, unde preţurile de început se învârt în jurul valorii de 200€ pentru configuraţii fără monitor. Acum câţiva ani preţul unui astfel de sistem era de cel puţin două ori mai mare.

Explicaţia constă în concurenţa acerbă, ce obligă producătorii să scadă costurile pentru a creşte nivelul vânzărilor. Reducerea preţului se poate face fie prin îmbunătăţirea procesului de fabricaţie, fie prin reducerea/înlăturarea altor factori. Cum acest lucru nu este la îndemâna oricui, se ajunge la situaţii precum scăderea calităţii, ce are repercursiuni directe asupra imaginii producătorului.

O altă practică folosită de marile firme, recunoscute pentru calitatea şi performanţa produselor comercializate, este introducerea unor serii de modele cu preţ redus, acest lucru fiind realizat prin înlăturarea dotărilor, ce au un impact puternic asupra costului de producţie. În acest fel nu este afectată imaginea brand-ului, produsele în cauză oferind performanţe decente, chiar dacă mai mici decât modelele mai scumpe. Scopul acestor linii de produse este de a creşte nivelul profitului prin mărirea volumului de vânzări, marja de câştig fiind redusă la acest nivel al preţului.

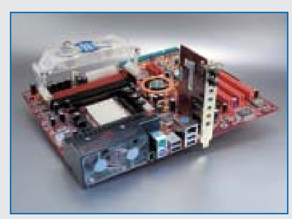
Recent însă a scăpat publicului informaţia conform căreia producătorii taiwanezi de memorii au găsit o nouă modalitate de a reduce costurile de producţie a modulelor de memorie. Este vorba de înlăturarea din procesul de fabricaţie a etapei de verificare a funcţionării chip-urilor de memorie. Acest lucru nu afectează însă garanţia, în clipa livrării unui chip nefuncţional producătorul înlocuindu-l ca şi înainte. Conform declaraţiilor, înlăturarea acestei etape este mult mai avantajoasă din punct de vedere al costului, înlocuirea unui chip defect fiind mai ieftină decât testarea tuturor celor care părăsesc linia de producţie. De asemenea, utilizatorul final nu este afectat de această decizie, deoarece chip-urile de memorii sunt livrate direct celor care le integrează, care la rândul lor testează funcţionalitatea produsului final. Astfel, se evită situaţia în care putem cumpăra un produs nefuncţional.

Totuşi, nu putem să nu ne întrebăm ce se va întâmpla dacă producătorii de componente şi sisteme se vor decide să înlăture şi ei etapa de testare şi verificare a calităţii în vederea reducerii costurilor. Departamentul de asigurare a calităţii ar putea dispărea fără urmă, la fel şi certificările precum ISO9001. Dacă ar fi să ducem acest scenariu mai departe ne-am putea confrunta pe viitor cu reducerea perioadelor de garanţie sau chiar înlăturarea acesteia. În aceste condiţii, vom putea cumpăra produse la preţuri semnificativ mai mici, însă nu vom putea fi siguri că vor funcţiona.

Nu trebuie însă să ne alarmăm, acesta este un scenariu puţin probabil, dar precedentul s-a făcut deja prin decizia producătorilor de chip-uri de memorie. Cu siguranţă această decizie nu va avea urmări pozitive asupra industriei IT, trăgând un semnal de alarmă asupra scăderii importanţei factorului calitate în favoarea celui cantitate, cauzată în principal de concurenţa între producători.

Nu putem decât spera ca situaţia să nu urmeze modelul bulgărelui de zăpadă, exemplu pozitiv în acest sens fiind cel al reducerii garanţiilor la harddisk-uri în urmă cu doi ani şi restabilirea lor anul trecut datorită reacţiilor cumpărătorilor.

PRODUSUL LUNII
ABIT Fatal1ty AN8

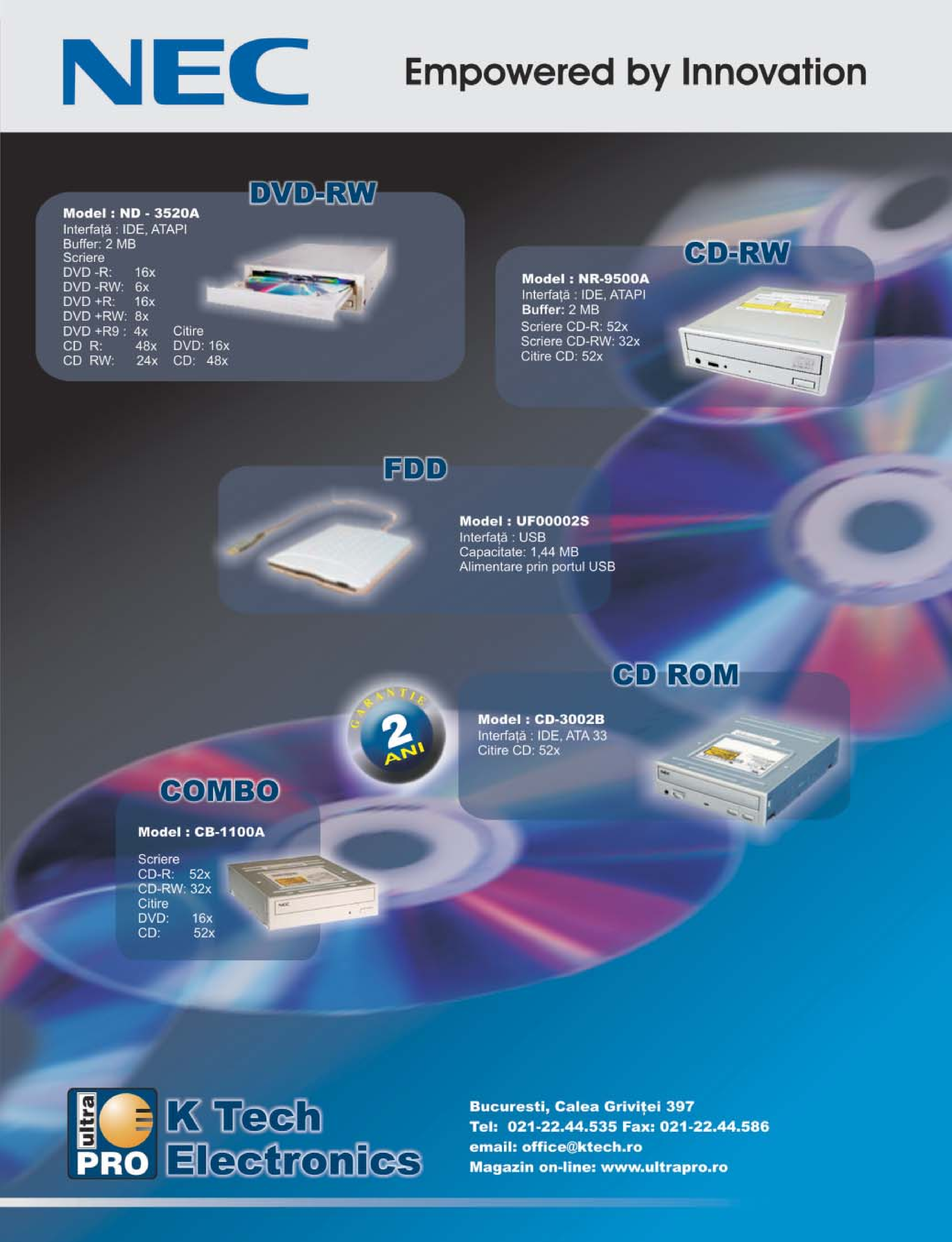


Construcţia impresionantă, performanţa şi stabilitatea în overclocking conferă lui ABIT Fatal1ty AN8 distincţia "Produsul lunii".

PLATFORMA DE TEST

Plăci de bază Socket A / Socket 478:
CPU - Athlon XP 3200+ / Pentium 4 3.2E
Memorie - 2x256MB Corsair 3200C2PT
HDD - Seagate Barracuda 7200.7 80GB
VGA - GeCube Radeon 9800 Pro 128MB
Sursă - Antec SmartPower 400W

Plăci video:
CPU - Pentium 4 3.2E
Placă de bază - ABIT IC7-G
Memorie - 2x512MB Geil DDR400 2.5-4-4-8
HDD - Seagate Barracuda 7200.7 40GB
Sursă - Antec SmartPower 400W


NEC
Empowered by Innovation
DVD-RW
Model : ND - 3520A
Interfață : IDE, ATAPI
Buffer: 2 MB
Scriere
DVD -R: 16x
DVD -RW: 6x
DVD +R: 16x
DVD +RW: 8x
DVD +R9 : 4x
CD R: 48x
CD RW: 24x
Citire
DVD: 16x
CD: 48x
CD-RW
Model : NR-9500A
Interfață : IDE, ATAPI
Buffer: 2 MB
Scriere CD-R: 52x
Scriere CD-RW: 32x
Citire CD: 52x
FDD
Model : UF00002S
Interfață : USB
Capacitate: 1,44 MB
Alimentare prin portul USB
CD ROM
GARANTIE 2 ANI
Model : CD-3002B
Interfață : IDE, ATA 33
Citire CD: 52x
COMBO
Model : CB-1100A
Scriere
CD-R: 52x
CD-RW: 32x
Citire
DVD: 16x
CD: 52x
ultra PRO
K Tech Electronics
Bucuresti, Calea Griviței 397
Tel: 021-22.44.535 Fax: 021-22.44.586
email: office@ktech.ro
Magazin on-line: www.ultrapro.ro



CERF 2005

ORAŞUL VIITORULUI

Caracterul pronunţat "business-to-business" al ediţiei 2004 nu a fost o idee bună, astfel că anul acesta CERF îşi întoarce din nou faţa către utilizatorul final, într-o manieră spectaculoasă.

A XIV-A EDIŢIE A CERF, CEL MAI IMPORTANT târg IT din ţara noastră, a fost găzduită şi anul acesta în cadrul Complexului Expoziţional Romexpo, între 20 şi 24 aprilie. Cinci pavilioane cu un total de 12.000mp au fost împărţite de 133 de firme participante, reprezentând peste 500 de brand-uri. Dacă anul trecut organizatorii au încercat orientarea târgului spre sectorul Business, ediţia 2005 a CERF s-a adresat în egală măsură şi utilizatorilor finali. Această schimbare nu a trecut neobservată, standurile expozanţilor fiind înnecate de valurile de vizitatori.

Organizatorul tradiţional al târgului, Expotek, a încercat să prezinte publicului un oraş al viitorului, în care oamenii au putut să testeze ultimele noutăţi în materie de tehnică de calcul, comunicaţii şi software. Şi chiar dacă într-un oraş al viitorului ne aşteptăm ca magazinele clasice să fie înlocuite cu magazine virtuale, lucru mai puţin evident la CERF, putem spune că ideea organizatorilor a stimulat pozitiv imaginaţia expozanţilor, cu rezultate vizibile mai ales în pavilioanele dedicate comunicaţiilor. Alte secţiuni au fost alocate echipamentelor, sistemelor şi soluţiilor digitale, produselor electronice, soluţiilor software, serviciilor şi aplicaţiilor pentru afaceri. Pentru prima dată în istoria CERF, un sector important a fost dedicat fotografiei digitale şi prelucrării imaginilor.

COMPONENTE HARDWARE

Chiar dacă nu am găsit cele mai noi produse lansate internaţional cum ar fi procesoarele dual core de la AMD şi Intel, au putut fi admirate toate noutăţile lansate cu prilejul CeBIT 2005.

Cele mai noi carcase Thermaltake Kandalf argintii şi negre au servit ca bază pentru sistemele SLI prezentate în cadrul standului Best Computers. De remarcat este sistemul cu procesor Intel Pentium 4 640 3.2GHz, supratactat la 4.45GHz prin intermediul unui sistem de răcire cu apă cu toate componentele produse în România, cu excepţia pompei şi rezervorului cu apă. Din categoria sistemelor ultraperformante face parte şi cel din standul firmei IT Direct, configurat folosind două plăci video GeForce 6800 Ultra Gainward răcite de un sistem cu apă CoolFX. Carcasa Lian-Li PC-V2000 a fost vopsită în roşu şi modificată pentru a acomoda radiatorul sistemului de răcire. În imediată apropiere, amatorii jocurilor se puteau întrece în jocuri ce rulau pe sistemele mini PC Shuttle din standul FiT Distribution.

Versiunea Intel Edition de la NVIDIA nForce4 SLI, în implementarea MSI P4N Diamond, a putut fi observată în cadrul standului Skin Media. Tot aici puteaţi asculta cel mai nou sistem audio 5.1 Altec Lansing HMX7051 cu putere totală RMS de 650W.







Alte sisteme populare la ediţia din acest an a CERF au fost cele certificate Windows XP Media Center Edition. Am putut admira un sistem proiectat şi produs de Intel, a cărui arhitectură neconvenţională permite integrarea într-o carcasă desktop slim a unui sistem complet, cu toate ieşirile audio şi video. Acest sistem a putut fi văzut la standurile Depozitul de Calculatoare şi Best Computers. Deşi sistemele Media Center sunt compatibile perfect din punct de vedere funcţional cu PC-urile normale, ele fac parte din conceptul Digital Lifestyle, unde cel mai bine se încadrează Apple (a cărui linie de produse a fost prezentată la standul Iris Computers).

Conceptul de Casă Digitală al Flamingo putea fi probat de toată lumea în standul firmei. Aici boxele din lemn se îmbină perfect cu mini PC-urile şi televizoarele cu plasmă cu diagonală foarte mare, canapelele de piele şi acvariile cu peşti exotici. Televizoarele cu plasmă au fost punctul de atracţie al multor standuri. La Deck Computers, spre exemplu, clip-urile publicitare erau rulate pe un perete realizat din nouă modele produse de Samsung. Cel mai mare ecran PDVTV aflat în producţie la momentul actual, 71PY10, cu diagonală de 71", a putut fi văzut în acţiune la standul LG Electronics.

În ciuda scumpirii camerelor foto digitale, principalii producători nu au ezitat să-şi etaleze cele mai noi modele. Standul m.t.il Digital Imagining a etalat produsele Kodak, Nikon şi CASIO, de remarcat fiind linia de imprimante foto EasyShare. Standul MGT Educaţional, distribuitor autorizat Olympus, a fost dotat cu un minilaborator foto, unde vizitatorii puteau folosi cele mai puternice modele ale producătorului.

Avantajele DigiTV, serviciul de televiziune prin satelit oferit de Romanian Cable Systems, au putut fi observate pe televizoarele care rulau toate canalele din oferta de programe.

COMUNICAŢII ŞI SOFTWARE

Ca în fiecare an, cele mai importante companii de pe piaţa telecomunicaţiilor din România lansează şi promovează cu ocazia CERF noi servicii şi facilităţi.

Connex a profitat de ediţia 2005 a CERF pentru a promova noile servicii 3G. La doar câteva zile de la lansarea oficială, vizitatorii standului Connex au avut posibilitatea să testeze aceste servicii. Timişoara, Cluj, Constanţa şi Iaşi sunt oraşele cu care au putut fi realizate apelurile video prin intermediul serviciilor 3G. Standul propriu-zis a impresionat şi anul acesta prin originalitate.

Siemens Communications a lansat serviciul Mobile Office @vantage. Acesta face posibilă sincronizarea telefonului mobil cu serverul de la birou astfel încât anagajaţii aflaţi în mişcare să fie întotdeauna la curent cu activităţile de la locul de muncă.

Cu ocazia CERF, Orange a oferit clienţilor posibilitatea urmăririi emisiunilor postului de televiziune Antena 1, direct de pe telefonul mobil, prin intermediul portalului Orange World.

Astral Telecom a lansat Astral Digital, prima soluţie de televiziune digitală prin cablu TV din

XPC: Cum sunt reprezentate produsele ASUS în standurile distribuitorilor? Sunteţi mulţumit?
B.C.: În general sunt mulţumit, dar se putea şi mai bine. În unele standuri, spaţiul rezervat produselor ASUS nu a fost suficient de bine valorificat. Aş fi dorit să fie specificate mai multe detalii tehnice.

XPC: Ce cotă din piaţa notebook-urilor deţine ASUS în Europa?
B.C.: Vă pot spune că ASUS este pe primul loc în Rusia la vânzarea de notebook-uri, iar în România este în primele zece.

XPC: Care sunt principalii concurenţi pe piaţa plăcilor de bază din România?
B.C.: Atât pe plan internaţional, cât şi în România, principalii noştri concurenţi sunt MSI şi Gigabyte.



Bryan Chen
Sales Specialist
ASUSTek Computer

XPC: Cum este CERF 2005 comparativ cu anul trecut?
P.M.T.: Comparativ cu anul trecut am constatat o evoluţie pozitivă a târgului de calculatoare CERF. Apreciez că sunt mai mulţi vizitatori, iar companiile s-au prezentat mai bine.

XPC: Care este strategia Club 3D? Veţi participa la COMPUTEX 2005?
P.M.T.: Nu vom fi prezenţi la COMPUTEX 2005, deoarece piaţa din Asia nu prezintă prea mult interes pentru Club 3D. Noi ne focalizăm pe piaţa europeană, iar de curând am abordat piaţa din Statele Unite ale Americii.

XPC: Cu ce noutăţi s-a prezentat Club 3D la CERF 2005?
P.M.T.: Club 3D a prezentat un sistem de răcire cu apă a plăcilor video. Deoarece conductele de apă sunt subţiri, iar îmbinarea dintre ele şi radiator este de calitate nu există nici un risc de scurgere a apei în computer.



Paul Ma Tseng
Sales&Marketing Manager
Club 3D

XPC: Cum vi se pare târgul CERF în comparaţie cu cel de anul trecut?
A.Ţ.: În primul rând, am remarcat că vizitatorii au un nivel mai ridicat al cunoştinţelor IT. Pe ansamblu, CERF 2005 este o reuşită.

XPC: Ce noutăţi aţi prezentat la CERF 2005?
A.Ţ.: Samsung a lansat anul acesta monitoare TFT de mari dimensiuni cu funcţia MAGIC NET care permite gestionarea şi transmisia imaginilor de la distanţă prin reţea. O altă noutate este monitorul multimedia cu funcţie TV şi multiple posibilitati de conectare cu toate tipurile de carduri de memorie, memorii flash sau alte dispozitive USB. La CERF 2005, Samsung a lansat noile modele de imprimante laser color CLP-510N care completează gama lansată anul trecut.



Adrian Ţuligă
Director Comercial
DECK Computers International

XPC: Care a fost tematica participării DC la CERF 2005?
A.F.: DC a dorit să arate că este un lanţ de magazine ce aparţine unei companii puternice care şi-a propus să acopere cu această reţea tot teritoriul ţării şi să ofere întotdeauna preţul corect al calităţii. Tematica a fost "Veniţi alături de cei puternici".

XPC: Cum a fost CERF 2005 pentru DC? A fost mai bine ca anul trecut?
A.F.: CERF 2005 a fost mai bun decât cel de anul trecut, deoarece a consolidat numele unei reţele de magazine care a avut în intervalul scurs de la ultima manifestare o creştere de 125%. Sperăm că am arătat prin forma de prezentatre o mai multă grijă faţă de clienţi, o întelegere a nevoilor lor şi un sentiment de prietenie pe care îl împărtăşim împreună cu ei.



Adrian Furnică
Director
Depozitul de Calculatoare



Lucian Bîlă
Sales Director
iNES Group

XPC: Care este noutatea prezentată de dvs. la CERF 2005?
L.B.: iNES IPTV - serviciu triple play prin fibră optică: televiziune digitală + acces Internet + telefonie. Utilizatorul își poate configura singur selecția de programe, solicita filme, înregistra transmisiuni TV pe serverele noastre, accesa Internet direct pe televizor fără a avea calculator etc.

XPC: A fost CERF 2005 o reușită?
L.B.: Ne-am făcut cunoscut noul serviciu; din punctul nostru de vedere ne-am atins scopul.

XPC: Ce stand ați remarcat la CERF 2005?
L.B.: Nici unul în mod special. CERF a devenit un loc de etalare a boxelor și decibelilor în care este foarte greu să discuți cu un vizitator. O bilă neagră organizatorilor care nu au putut să țină sub control expozanții cu exces de decibeli.



Alina Fughină
Director General
K Teck - Ultra PRO

XPC: Care a fost tematica participarii K Tech - Ultra PRO la CERF 2005?
A.F.: Motto-ul nostru la această ediție a CERF a fost mobilitatea și interactivitatea! Am avut stand special dedicat mobilității (notebook-uri, telefoane mobile, camere foto, playere mp3 și PDA-uri), iar în ceea ce privește interactivitatea - aceasta a fost dominanta prezenței noastre. Am organizat concursuri și tombole, am dat premii, am avut concurs de jocuri în rețea și Internet-café. Am încercat să-i facem pe vizitatorii noștri să se simtă ca acasă.

XPC: Cum a fost CERF 2005 pentru K Tech - Ultra PRO?
A.F.: Anul acesta am avut spațiu mai mare și am avut mai multe standuri decât în 2004. Deci am crescut și aici, la CERF, la fel cum am crescut ca și companie pe piață.



Han Khyu
President
LG Electronics România

XPC: Care este rolul reprezentanței LG în România?
H.K.: Rolul S.C. LG Electronics Romanian SRL este, evident, acela de a mări implicarea firmei LG Electronics Inc. în România prin adaptarea la condițiile specifice unei piețe în continuă ascensiune și prin ușurarea misiunii partenerilor noștri prin preluarea directă a unor responsabilități ce țin de marketing și logistică.

XPC: A fost prezența LG la CERF 2005 un succes?
H.K.: Prezența la CERF 2005 a fost un succes ținând cont de numărul mare de vizitatori care au luat contact cu produsele și noile concepte introduse de LG pe piața românească! Să nu uităm că această prezență este prima pentru LG pe piața românească la această manifestare de tradiție.

XPC: Menționați un stand care v-a atras atenția.
H.K.: Standul care ne-a atras atenția a fost cel Connex.



Ioan Crăciunescu
Director Departament
MGT Educational
Distribuitor oficial Olympus

XPC: Ce impact a avut introducerea accizelor la aparatele foto digitale?
I.C.: Nu pot să spun decât un singur cuvânt pentru starea pe care am simțit-o la aflarea acestei vești: dezamăgire!

XPC: Ce volum al vânzărilor ați avut în lunile în care nu au fost accize la aparatele foto digitale comparativ cu anul trecut?
I.C.: Comparativ cu primele trei luni din anul precedent, vânzările de aparate foto digitale au înregistrat în primul trimestru al acestui an o creștere de peste 300%.

XPC: Menționați un stand care v-a atras atenția, exceptând standul dumneavoastră.
I.C.: Standul Connex mi-a atras atenția prin idee și prin realizarea deosebită.

țara noastră. Inițial acesta va fi disponibil doar în București, urmând a fi extins și în alte orașe.

Principala noutate cu care Romtelecom s-a prezentat la expoziție a fost lansarea noului serviciu de acces Internet ADSL Express. Acesta va fi disponibil abia spre sfârșitul lunii mai, în principalele orașe din țară.

RDS a decis ca pe timpul desfășurării expoziției să ofere vizitatorilor posibilitatea folosirii gratuite a serviciului de telefonie digitală RDSTEL, prin amplasarea în interiorul expoziției a unor minicabine telefonice. Doritorii puteau folosi această facilitate pentru a efectua atât convorbiri interurbane, cât și internaționale.

Și companiile de software și-au făcut simțită prezența în cadrul ediției din acest an a CERF. Softwin a organizat așa-numitele Seminarii BitDefender, prezentări ale specialiștilor antivirus despre ultimele amenințări informatice și despre cele mai bune modalități de protejare a datelor.

Indaco Systems, recunoscută pentru aplicația de informare legislativă Lege, a promovat la CERF SafeBoot, soluție de criptare a datelor pentru securizarea informațiilor.

XTREMPC LA CERF 2005

Dacă anul trecut am preferat un stand simplu și ne-am axat pe promovarea noii (atunci) versiuni cu DVD, de data aceasta am prezentat un stand mai elaborat și mai activ, care a fost și premiat de către organizatori.

Transparența noastră totală a fost ideea pe care am încercat să o transmitem așa că, în fiecare zi, vizitatorii puteau să vadă o parte dintre redactorii XtremPC la lucru, în redacția miniaturală ce ocupa o parte semnificativă a standului. Am scris, ne-am jucat și chiar am testat componente hardware în direct, cei interesați putând vedea ce se întâmplă pe ecranele noastre prin intermediul a patru monitoare amplasate în exterior.

Pe lângă asta, am organizat o mulțime de concursuri (două în fiecare zi, totalizând nu mai puțin de 80 de premii) și am fost deschiși dialogului cu toți cei interesați.

Importantă în încercarea noastră de comunicare cu cititorii a fost și deja tradiționala întâlnire cu membrii forumului, care s-a sfârșit, din nou, pe o terasă din zonă. S-a băut (cu măsură), a fost consumată o varietate de pizza pe care o recomandăm tuturor dușmanilor noștri și s-au discutat multe lucruri, o parte dintre ele chiar legate de revistă. Am aflat cu această ocazie că cei care doresc să participe la concursul de creație nu știu ce genuri au voie să abordeze (orice gen, nu ne interesează decât calitatea lucrărilor) și că unii oameni s-au săturat deja de World of Warcraft, în timp ce alții îl consideră mai interesant ca oricând.

Interesant a fost și să fim prezenți în fiecare zi în interiorul celui mai important eveniment IT din România, să-i luăm pulsul și să aflăm cât mai mult despre planurile de viitor ale participanților. Una peste alta, putem spune că am văzut o expoziție mai activă și mai plină de noutăți decât cea de anul trecut. Sperăm ca evoluția să continue și anul viitor.



Leadtek®
We Make Dreams a Reality
WinFast®
PX6600
Series
Noua serie de super plăci video Leadtek PCI Express
WinFast® PX6600 GT TDH
nVIDIA G-FORCE 6600 GT
SLI MULTI-GPU TECHNOLOGY
PCI EXPRESS
128 MB
DDR3
WinFast® PX6600 TD
nVIDIA G-FORCE 6600
PCI EXPRESS
128 MB
DDR
"The one and the most PCI-Express compliant to PCI-SIG."
Features:
Direct 9.0c, Shader Model 3.0 Support
UltraShadow II Technology
Consumer Electronics Video Quality
Leadtek Ultra Cooling System
nView Multi-Display Technology
OpenGL® 1.5 Optimizations and Support
DVI, VGA, HDTV Output
Geforce 6800 GT 82.6
Geforce 6600 GT 75.1
X800 XT 75.0
Geforce 6600 50.1
Geforce FX 5950U 43.8
X600 XT 26.9
Geforce PCX 5750 21.6
0 20 40 60 80 100
Doom3
Demo:Demo1
High Quality,
No AA/8X AF
1024x768/32Bit
Plăci video disponibile în orice magazin IT care se respectă
SKINMEDIA
Str. Al. Puşkin 18 - Bucureşti 1; Tel: 021-231.50.97;
Fax: 021-230.06.92; Mobil: 0724.237.323 / 0788.633.421
E-mail: contact@skin.ro; Web: http://www.skin.ro

ULTIMA ORĂ

NOUTĂŢILE CARE MERITĂ TOATĂ ATENŢIA

PE SCURT

Cea mai rapidă memorie DDR2
Corsair, lider în domeniul modulelor de memorie high end, lansează XMS2 5400UL, cele mai rapide memorii DDR2. Acestea sunt certificate să lucreze la frecvenţa de 675MHz în condiţiile unor latenţe extraordinar de scăzute: 3-2-2-8-1T. Noile memorii vor fi disponibile fie ca module separate de 512MB, fie sub forma unui kit 2x512MB pentru dual channel.
www.corsairmicro.com

Samsung ieftineşte DDR2
Samsung Electronics a micşorat cu 20% preţul memoriilor DDR2 destinate pieţei OEM. Această ieftinire afectează în special modulele de memorie de 512MB DDR2-533, Samsung încercând prin aceasta să forţeze adoptarea pe scară largă a acestor module în locul celor DDR2-400. Piaţa de memorii se confruntă în prezent cu o ofertă mai mare decât cererea, tendinţă care se va accentua în lunile următoare.
www.samsung.com

DVD-RAM accelerează
DVD Forum a anunţat, la ultimul seminar european al organizaţiei, noi specificaţii pentru formatul DVD-RAM. Astfel, noile discuri vor fi certificate pentru viteze între 6X şi 16X şi nu vor fi compatibile cu vechile unităţi, care vor putea citi numai discuri certificate 1X-4X.
www.dvdforum.org

AMD se grăbeşte cu procesoarele Opteron dual core
Potrivit unor surse taiwaneze, AMD intenţionează să grăbească lansarea versiunii dual core a procesoarelor Opteron pentru servere. Iniţial prevăzute pentru trimestrul al treilea al acestui an, procesoarele Opteron dual core ar putea fi livrate producătorilor de servere începând cu luna mai. Primele procesoare dual core ale AMD vor fi cele din seriile 200 şi 800 (nume de cod Italy şi Egypt), urmând ca seria 100 (destinată serverelor cu un singur procesor) să fie lansată în versiune bicefală câteva luni mai târziu.
www.amd.com

MAXTOR ATLAS 15K II, ATLAS 10K V

Harddisk cu interfaţă SAS

Maxtor a anunţat lansarea a două modele de harddisk-uri care folosesc interfaţa SAS (Serial Attached SCSI). Acestea sunt Atlas 10K V, cu viteza de rotaţie de 10.000rpm şi, respectiv Atlas 15K II, cu viteza de rotaţie de 15.000rpm. Capacităţile de stocare ale noilor harddisk-uri sunt de 73, 147 şi 300GB pentru primul model şi de 37, 73 şi 147GB pentru modelul mai rapid. Acesta poate atinge rate de transfer de până la 98MB/s, cu timpi de căutare de 3ms, fiind cotat ca cel mai rapid harddisk la ora actuală. SAS se vrea o înlocuitoare a interfeţei SCSI, având ca avantaje compatibilitatea cu discurile S-ATA şi posibilităţile de hot swapping.
www.maxtor.com



NOKIA 8800

Exclusivism finlandez



Prin lansarea acestui model, Nokia pune eleganţa pe primul loc. Carcasa din oţel inoxidabil cu clapeta culisantă şi display-ul rezistent la zgârieturi sunt doar câteva dintre caracteristicile de care vă veţi îndrăgosti la prima vedere. La interior puteţi găsi toate facilităţile pe care le aşteptaţi de la un telefon high end, şi anume conectivitate (prin Bluetooth, suportul TCP/IP, GPRS şi EDGE), capabilităţi multimedia (grafică 3D, suport audio şi video, radio FM) şi de comunicare (prin SMS, MMS sau e-mail). Memoria este internă şi are capacitate de 64MB, fiind alocată dinamic între playerul mp3, camera video SVGA şi celelalte aplicaţii ale telefonului.
www.nokia.com

LG MF-SE 430

Player mp3 cu sistem de boxe 2.1

Vizitatorii standului LG de la CeBIT au putut vedea, printre altele, un ciudat sistem de boxe 2.1 care, împerecheat cu un player mp3, poate ţine cu succes locul unui sistem audio clasic. Viziunea futuristă a LG este accentuată de aspectul boxelor (de tipul Flat Panel), dar şi de ingeniosul sistem de docare al playerului mp3, care elimină cablurile şi oferă o funcţionalitate extinsă. Astfel echipat, sistemul MF-SE 430 se comportă ca un sistem audio, putând rula mp3-uri din memoria flash proprie de 256 sau 512MB sau recepţionând posturi FM cu ajutorul tunerului încorporat. Odată conectat la computer folosind USB 2.0, sistemul permite încărcarea acumulatorului playerului, descărcarea fişierelor în memoria flash sau folosirea ca sistem de boxe. Playerul poate fi utilizat şi separat, având posibilităţi de voice recording sau direct encoding. Acumulatorul Li-Ion îi oferă o autonomie de 15 ore.
www.lge.com



FUEL CELL PENTRU THINKPAD

Opt ore de funcţionare pentru notebook



Sanyo şi IBM şi-au anunţat intenţia de a produce o pilă cu combustie directă cu metanol (Direct Methanol Fule Cell sau DMFC) care să poată fi folosită pentru alimentarea notebook-urilor produse de IBM. Prototipul acestei pile este compatibil cu toate notebook-urile din gama ThinkPad, permiţând atingerea unei autonomii de aproximativ opt ore cu un singur cartuş de metanol. Noutatea constă în folosirea unui sistem hibrid care combină pilele de combustie şi acumulatorii convenţionali în acelaşi pachet proiectat special pentru compatibilitate cu linia de notebook-uri IBM ThinkPad.

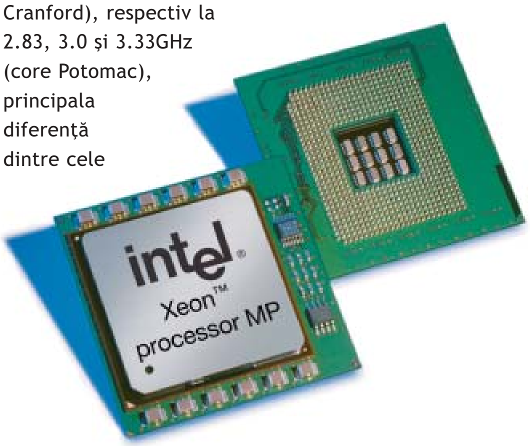
www.ibm.com

INTEL TRULAND

O nouă platformă de server

Intel a lansat recent platforma Truland compusă din cinci procesoare Xeon MP cu core Cranford şi Potomac, împreună cu chipset-ul E8500. Acesta va suporta procesoarele dual core Xeon la momentul apariţiei acestora. Noile procesoare (care vor fi şi primele Xeon MP cu suport pentru 64 biţi) lucrează la frecvenţe de 3.16 şi 3.66GHz (core Cranford), respectiv la 2.83, 3.0 şi 3.33GHz (core Potomac), principala diferenţă dintre cele două core-uri fiind prezenţa unei memorii cache L3 de 4 sau 8MB pentru procesoarele cu core Potomac. Pentru o gamă largă de aplicaţii din domeniul ştiinţific şi enterprise, noile procesoare cu suport pentru 64 biţi oferă un spor de performanţă de până la 70%, comparativ cu generaţia anterioară de Xeon MP.

www.intel.com



PE SCURT

Celeron trece pe 64 biţi

Dacă AMD a fost pionier în domeniul procesoarelor high end pe 64 biţi, Intel intenţionează să câştige bătălia pe piaţa consumer, prin introducerea liniei de procesoare Celeron D cu suport EMT64. Acestea vor fi marcate cu indicativele 326, 331, 336, 341, 346, 351 şi 355, frecvenţele de funcţionare fiind 2.53GHz, 2.66GHz, 2.80GHz, 2.93GHz, 3.06GHz, 3.20Hz, respectiv 3.33GHz.

www.intel.com

Compatibilitate între Blu-ray şi HD-DVD?

Reprezentanţii DVD Forum (susţinători ai standardului HD-DVD) şi cei ai BDA (Blu-ray Disc Association) poartă discuţii pentru stabilirea unei strategii care să permită apariţia unor unităţi optice compatibile cu ambele standarde. Anunţul vine dupa ce, la sfârşitul lunii martie, Sony s-a declarat gata să facă compromisuri pentru a evita un război al standardelor, dezavantajos pentru ambele tabere.

www.blu-raydisc.com

Turion disponibil în retail

Primele procesoare Turion64 au intrat în reţelele de retail din Japonia, după cum notează Akiba PC Hotline. Este vorba de modelul MT-30, care lucrează la frecvenţa de 1.6GHz şi are 1MB cache L2. Preţul de vânzare este de 20.800 yeni (aproximativ 206$).

www.watch.impress.co.jp/akiba

NIKON COOLPIX S1

Mezina gamei Nikon



Nikon a lansat pe piaţă modelul compact Coolpix S1, fiind primul din gamă care beneficiază de un display de 2.5". Dintre caracteristicile acestuia notăm senzorul de 5.1 megapixeli, zoom-ul optic 3X şi digital 4X, sau sistemul Face Priority AutoFocus, capabil să recunoască faţa subiectului într-o fotografie portret. De asemenea, Coolpix S1 permite eliminarea efectului de "ochi roşii" încă din momentul fotografierii astfel încât fotografiile pot fi printate direct folosind facilitatea PictBridge.

www.nikonusa.com

PE SCURT

Mark Hurd este noul boss al HP

Consiliul de administraţie al Hewlett-Packard l-a ales pe Mark Hurd ca preşedinte şi director executiv al companiei. Acesta o înlocuieşte pe Carly Fiorina, eliberată din funcţie cu trei luni în urmă, după ce fuziunea cu Compaq s-a dovedit a fi o dezamăgire. Hurd preia conducerea companiei într-un moment delicat, în care aceasta trebuie să facă faţă concurenţei acerbe din partea Dell şi IBM.

www.hp.com

Fatal1ty NI8 - SLI pentru Pentium 4

ABIT a decis să continue linia de plăci de bază pentru entuziaşti - Fatal1ty - cu modelul NI8 SLI, care pune la dispoziţia fanilor Intel performanţele arhitecturii SLI de la NVIDIA. Ultima placă de bază Fatal1ty foloseşte chipset-ul nForce4 SLI Intel Edition şi va beneficia de sistemul de ventilaţie Dual Otes, de cardul AudioMax 7.1, precum şi de faimosul Guru Panel.

www.abit.com.tw

Gust şi miros în jocuri

Sony a brevetat o idee care permite folosirea ultrasunetelor pentru a induce experienţe senzoriale (ca gust, miros, sunete şi imagini) prin stimularea pulsatorie a anumitor regiuni ale cortexului. O astfel de reuşită ar permite dezvoltarea unor jocuri extraordinar de realiste. Medicina ar putea beneficia şi ea de pe urma acestei tehnici, care ar permite oamenilor cu deficienţe de auz sau vedere să trăiască o viaţă normală.

www.sony.com

Intel şi electronicele de consum

Intel şi-a făcut intrarea pe piaţa electronicelor de consum prin lansarea chipset-ului i854, destinat aplicaţiilor de tip IP-digital set top box (IP-STB) şi Digital Media Recording (DMR). Chipset-ul este derivat din soluţiile pentru notebook ale Intel, putând acomoda un procesor Celeron M Ultra Low Voltage cu FSB-ul la 400MHz. Southbridge-ul este ICH4-M, oferind suport pentru 2GB de memorie DRAM DDR333, USB 2.0, P-ATA 100, sunet şi grafică integrate (AC'97, respectiv Intel Extreme Graphics 2). Noua platformă va rula Windows CE, fiind capabilă să ruleze conţinut multimedia (suportă diverse codec-uri ca MPEG-2, MPEG-4 sau Windows Media 9).

www.intel.com

AMD ATHLON64 REVIZIA E3

AMD schimbă tehnologia

AMD înnoieşte întreaga platformă 939, prin lansarea unei noi generaţii de procesoare Athlon64 pentru desktop. Revizia E3 va aduce cu sine înlocuirea veteranelor ClawHammer (Athlon FX-55 şi Athlon64 4000+) şi Newcastle (Athlon64 3500+ şi 3800+), realizate în tehnologia de 0.13 microni, dar şi ultima generaţie de procesoare cu core Winchester (3000+, 3200+ şi 3500+). Deşi au marcat trecerea cu succes la fabricaţia pe 0.90 microni, procesoarele Winchester nu au putut depăşi frecvenţa de 2.2GHz, acesta fiind şi motivul longevităţii core-urilor ClawHammer şi Newcastle. Noile procesoare (nume de cod Venice şi San Diego) vor fi fabricate folosind tehnologia DSL (Dual Stress Liner), dezvoltată de AMD în colaborare cu IBM, ceea ce le va permite în viitor să depăşească pragul de 2.8GHz. Pentru început însă, AMD se mulţumeşte să înlocuiască procesoarele actuale cu corespondentele lor având core Venice, respectiv San Diego, păstrând acelaşi rating şi frecvenţe de funcţionare. San Diego este identic cu Venice, dar are 1MB de cache L2 în loc de 512KB, fiind similar lui ClawHammer din acest punct de vedere. Punctele forte ale noii generaţii Athlon sunt suportul pentru SSE3 (îndelung aşteptat), un controller de memorie revizuit (permite acum montarea fără probleme a patru module de memorie DDR400) şi un potenţial uriaş de overclocking.



www.amd.com

DELL LATITUDE X1

Uşor ca un fulg

Cântărind numai 1.13Kg, notebook-ul Latitude X1 de la Dell este printre cele mai mici şi mai uşoare ale categoriei sale. X1 foloseşte un procesor Intel Pentium M 733 (la 1.1GHz) Ultra Low Voltage pentru a oferi un maximum de autonomie (aproximativ trei ore) în condiţiile folosirii unui acumulator de dimensiuni reduse. Platforma Centrino oferă utilizatorului posibilităţi extinse de conectare, prin Bluetooth, Wi-Fi 802.11b/g şi Gigabit Ethernet. Latitude X1 dispune de un display WXGA (1280x768) de 12", iar o configuraţie cu 256MB de memorie RAM, harddisk de 30GB şi CD-ROM va fi vândută la 1699$.

www.dell.com



ASUS K8N-DL

Piaţa serverelor se încinge



Cu modelul K8N-DL, ASUS speră să ameninţe dominaţia Tyan în domeniul plăcilor de bază pentru servere. Destinată serverelor dual-Opteron, K8N-DL oferă o soluţie performantă, graţie chipset-ului NVIDIA nForce4 Professional. Dintre caracteristicile sale notăm suportul pentru PCI-Express, cele şase sloturi de memorie dual channel care pot acomoda până la 24GB de memorie DDR400 ECC registered, interfaţa Serial ATA II cu până la 3Gb/s rată de transfer sau sunetul pe opt canale. Astfel echipată, placa de bază ASUS este cu peste 130$ mai ieftină decât concurenta sa directa, Tyan S2895, constituind o excelentă soluţie pentru servere budget, staţii de lucru sau chiar sisteme desktop high end.

www.asus.com.tw

XDR DRAM

Rambus prinde viteză



Toshiba şi Elpida au anunţat fabricarea primelor chip-uri de memorie XDR DDR de 512Mb folosind tehnologie furnizată de Rambus. Memoriile XDR fabricate de Elpida lucrează la frecvenţa de 3.2GHz, fiind capabile de o lăţime de bandă de 6.4GB/s. Această frecvenţă este atinsă prin tactarea la 400MHz şi folosirea tehnologiei ODR (Octal Data Rate) care permite transferul a 8 biţi pe fiecare tact. Chip-urile produse de Toshiba lucrează la frecvenţa de 4.8GHz, putând atinge un maximum de 6.4GHz. La această frecvenţă, lăţimea de bandă oferită ajunge până la 12.8GB/s. Memoriile XDR produse de Toshiba sunt de patru ori mai rapide decât cele GDDR, rulând la frecvenţa de 1.6GHz şi de 12 ori mai rapide decât memoriile DDR2-533. Memoriile XDR sunt destinate aplicaţiilor multimedia care au nevoie de o lăţime mare de bandă, specialiştii anticipând că vor înlocui memoriile GDDR3 în plăcile video începând de anul viitor şi memoriile sistem începând cu 2007. Memoriile XDR îşi vor face debutul în consolele PlayStation produse de Sony.

www.elpida.com
www.toshiba.co.jp

SHIMADZU HYPERVISION HPV-1

Un milion de frame-uri pe secundă

Deşi nu poate filma color şi nici nu se poate lăuda cu rezoluţii ameţitoare, camera video HyperVision HPV-1 concepută de Shimadzu are o calitate rară: poate capta până la un milion de frame-uri pe secundă. Pentru situaţii "normale", viteza de filmare poate scădea până la 30 de frame-uri pe secundă, rezoluţia fiind de 320x260 pixeli. HPV-1 poate fi un instrument util regizorilor şi cercetătorilor, permiţând filmarea unor evenimente spectaculoase, care se desfăşoară cu viteză foarte mare (cum sunt exploziile, spre exemplu). Dacă sunteţi îngrijoraţi că pentru un milion de cadre pe secundă aveţi nevoie de un spaţiu de stocare gigantic, vă puteţi linişti: HPV-1 nu poate captura decât în rafale de 100 de frame-uri. Preţul său (peste 200.000 de dolari) pare prohibitiv, dar să nu uităm că se adresează domeniului profesional, unde calităţile lui HPV-1 sunt nepreţuite.

www.shimadzu.com



PE SCURT

AMD renunţă la memorii

AMD şi-a anunţat intenţia de a renunţa la divizia sa de memorii flash (Spansion) după ce, în primul trimestru al anului, aceasta a înregistrat pierderi de peste 17 milioane de dolari. Preţul de vânzare anunţat, de 600 milioane de dolari, ar putea să fie nerealist în condiţiile în care Spansion a avut pierderi în ultimele două trimestre.

www.amd.com

NVIDIA promovează Turbo Cache

NVIDIA a iniţiat un parteneriat cu patru producători de plăci de bază (ASUS, MSI, Gigabyte şi Albatron) pentru promovarea produselor acestora cu chipset i915PL care au ca bundle o placă video GeForce 6200 Turbo Cache. Preţul unui astfel de set ar putea fi între 99 şi 119$, cu 10$ mai mic decât în cazul achiziţionării separate a componentelor.

www.nvidia.com

Yonah - primele informaţii

Intel a dezvăluit primele informaţii despre frecvenţele de funcţionare ale procesoarelor care vor înlocui Dothan în viitoarele platforme Centrino. Realizate în tehnologia de 65nm, acestea vor funcţiona la frecvenţe de 1.67, 1.83, 2.0 şi 2.17GHz (versiunile dual core), respectiv 1.67GHz (cazul versiunii single core). Procesoarele Yonah au FSB-ul la 667MHz şi memoria cache L2 de 2MB.

www.intel.com

INTEL PENTIUM D ŞI EXTREME EDITION

Dual core de la Intel

La începutul lunii aprilie, Intel a trimis presei de specialitate mostre ale viitoarelor procesoare dual core din seriile D, respectiv Extreme Edition. Acestea lucrează la frecvenţa de 2.8GHz (Pentium D 820), 3.0GHz (Pentium D 830), respectiv 3.2GHz (Pentium D 840 şi Pentium Extreme Edition), au 2MB de memorie cache L2 (câte 1MB pentru fiecare unitate de procesare) şi vor funcţiona cu un FSB de 800MHz. Modul de împachetare este LGA775. Singura diferenţă între procesoarele Pentium D şi Pentium Extreme Edition este prezenţa HyperThreading-ului pentru acesta din urmă. Pentium D şi Pentium Extreme Edition vor fi disponibile pe piaţă începând cu a doua jumătate a lunii mai, iar preţurile vor fi competitive, pornind de la numai 241$.

www.intel.com

PE SCURT

Sony obligat să plătească daune de 90 de milioane de dolari
O decizie a unui tribunal federal obligă Sony să stopeze vânzarea consolelor PlayStation în Statele Unite şi să plătească 90 de milioane de dolari către Immersion, ca urmare a încălcării mai multor patente deţinute de această firmă. Sub incidenţa ordinului de stopare a vânzărilor stau consolele PlayStation şi PlayStation 2, controllerele acestora, precum şi un număr de 47 de jocuri care folosesc tehnologia force-feedback.
www.playstation.com

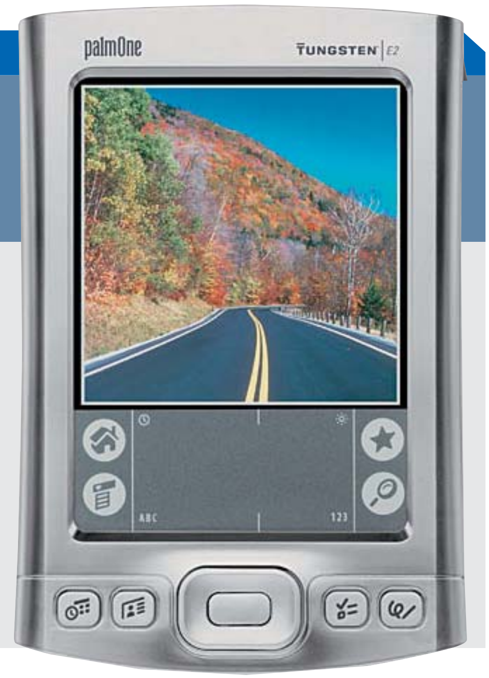
Notebook de 100$
Institutul Tehnologic din Massachusetts (MIT) propune o variantă superieftină de notebook-uri destinate ţărilor sărace. Laptop-urile vor avea un procesor la 500MHz, un harddisk de 1GB şi un display ieftin, care foloseşte tehnologia rear-projecting. Notebook-urile, al căror cost nu depăşeşte 100$, ar putea fi disponibile spre sfârşitul anului 2006, MIT sperând să vândă între 100 şi 200 milioane de unităţi într-un singur an.
http://web.mit.edu

Intel face curăţenie
Intel anunţă scoaterea din fabricaţie a liniei sale de procesoare Celeron executate pe 0.13 microni, acestea urmând să fie retrase până la 21 octombrie 2005 (cazul procesoarelor "boxed"), respectiv până la 24 martie 2006, în cazul celor "tray". În această categorie intră procesoarele Celeron cu frecvenţe între 2.5 şi 2.8GHz care folosesc Socket 478. Ele vor fi înlocuite de noile Celeron D cu core Prescott fabricate în tehnologie de 0.90 microni.
www.intel.com

Intel WiMax
Intel a anunţat producerea primelor chip-uri WiMax, destinate echipamentelor wireless din clasa consumer. Chip-ul, purtând numele de cod "Rosedale", este primul din categoria "system-on-a-chip" şi va costa doar 45$, permiţând reducerea preţului echipamentelor WiMax de la 500$ până la aproximativ 200$. WiMax (Worldwide Interoperability for Microwave Access) este un nou standard wireless pentru conexiuni Internet de mare viteză, permiţând conectarea la viteze de până la 70Mbps pe o arie de 50Km în jurul punctului de acces.
www.intel.com

PALMONE TUNGSTEN E2

Valoare business la preţ convenabil



Chiar dacă popularitatea handheld-urilor este în scădere, PalmOne a vândut peste două milioane de exemplare din modelul Tungsten E. Urmaşul acestuia, E2 oferă în plus Bluetooth, memorie flash, o baterie mai puternică şi un ecran mai performant la preţul de 249$. Dintre caracteristicile lui E2 enumerăm procesorul Intel XScale la 200MHz, memoria RAM de 32MB, suportul pentru carduri de memorie SD şi display-ul cu rezoluţia de 320x320 pixeli. Sistemul de operare folosit, PalmOne Garnet v.5.4, oferă utilizatorului cele mai uzuale aplicaţii (web browser, e-mail, calendar, contacte, player media etc.), permiţând chiar editarea documentelor MS Word, Excel şi Powerpoint.
www.palmone.com

NVIDIA NFORCE4 SLI IE

SLI pentru platforma Intel



La începutul lunii aprilie, NVIDIA a anunţat lansarea chipset-ului nForce4 SLI Intel Edition, care permite procesoarelor Intel să concureze umăr la umăr cu Athlon64 în sistemele high end pentru gaming. Suportul multi GPU, firewall-ul implementat hardware (ActiveArmor), suportul Serial ATA II sau Gigabit Ethernet sunt facilităţi greu de găsit pe plăcile de bază Intel. De altfel, principalul atu al soluţiei oferite de NVIDIA este performanţa, care depăşeşte tot ce are Intel în acest moment. O atenţie deosebită a fost acordată controller-ului de memorie, care permite rularea memoriilor DDR2 la frecvenţa de 667MHz în condiţiile unor latenţe foarte strânse. Adiţional, NVIDIA a lansat un program de certificare a memoriilor DDR2 rapide pentru folosirea împreună cu chipset-urile nForce4 SLI IE.
www.nvidia.com

Rezultatele concursului "Umflă Potul!" XtremPC 63

"Potul" 63 - ISA HARDWARE - a fost umflat!

Premiile concursului "Umflă Potul!" din XtremPC 63 au constat din cinci procesoare AMD Athlon64 oferite de firma ISA HARDWARE. Cei care au răspuns corect la întrebări şi au trimis taloanele de participare până pe data de 8 aprilie 2005 (data poştei) au participat la tragerea la sorţi efectuată la sediul XtremPC. Câştigătorii au fost:
Premiul I - Procesor Athlon64 3200+, Socket 939 - a fost câştigat de Rădulescu Cătălin din Craiova, jud. Dolj;
Premiul II - Procesor Athlon64 3200+, Socket 754 - a fost câştigat de Albert Adrian din Piteşti, jud. Argeş;
Premiul III - Procesor Athlon64 3000+, Socket 754 - a fost câştigat de Fota Sabin din Bălăciţa, jud. Mehedinţi;
2xPremiul IV - Procesor Athlon64 2800+, Socket 754 - au fost câştigate de Amza Sebastian din Bucureşti şi de Iliescu Gabriela din Piteşti, jud. Argeş.

Filmul tragerii la sorţi îl puteţi viziona pe DVD-ul XtremPC. Vă urăm mult succes la următoarele concursuri "Umflă Potul!".





UNITĂŢILE OPTICE

RĂZBOIUL LASERULUI

De aproape 40 de ani, unităţile floppy sunt nelipsite din sistemele de calcul. Vor reuşi oare noile formate de discuri optice să semneze condamnarea la moarte a bătrânelor dischete?

CU TOATE CĂ HARDDISK-URILE OFERĂ capacităţi de stocare uriaşe şi performanţe imposibil de atins de alte medii, portabilitatea limitată a acestora a determinat căutarea unor soluţii mai convenabile pentru transportul datelor. Unul dintre primele medii de stocare portabile a fost discul flexibil (floppy disk), apărut la sfârşitul anilor '60. Longevitatea acestuia în sistemele de calcul este binecunoscută. Formatul actual (discul nu-chiar-atât-de-flexibil de 3.5" cu capacitatea de 1.44MB) a reuşit să reziste fără nici o modificare timp de două decenii, unitatea floppy fiind încă o componentă comună în PC-urilor actuale. Între timp însă, au apărut soluţii de stocare mult mai performante, care se luptă să ia locul acesteia în carcasa calculatorului. Dintre toate, unităţile optice au cele mai mari şanse să se impună.

DISCUL COMPACT

În 1979, Sony şi Philips inventează discurile compacte (CD), care apar în producţie de masă trei ani mai târziu sub forma CD-urilor audio. Acestea sunt fabricate din policarbonat transparent acoperit cu un strat reflexiv de aluminiu, au un diametru de 12cm şi permit înregistrarea a 74 minute de muzică. Informaţiile sunt stocate în spirală, pornind de la centru spre exterior, sub forma unei combinaţii de pit-uri şi land-uri gravate pe suprafaţa de policarbonat. Citirea se face cu o rază laser cu lungimea de undă de 780nm, diferenţa de înălţime dintre pit-uri şi land-uri determinând defazarea luminii reflectate. Aceasta este captată de o fotodiodă, semnalul fiind apoi decodat în formă binară şi convertit în semnal audio, folosind un convertor digital-analog.

Succesul uriaş de care s-au bucurat CD-urile audio au determinat Sony şi Philips să pună bazele standardului CD-ROM. Acesta este definit ca un sistem optic nevolatil de stocare a datelor care foloseşte acelaşi format fizic ca şi CD-ul audio. Apariţia primelor unităţi CD-ROM a marcat începutul revoluţiei mediilor optice de stocare, care s-au impus ca soluţii ieftine, sigure şi performante pentru stocarea şi transportul datelor. Discurile CD-ROM standard au capacitatea de 650-700MB, devenind populare pentru distribuţiile de software, baze de date sau multimedia. Citirea discurilor se face de



unităţile CD-ROM, conectate la computer prin interfaţă IDE sau SCSI. Clasificarea acestora are la bază criteriul vitezei, luând ca bază viteza de citire a unui CD audio (1X sau 150KB/s). Prin creşterea vitezei de rotaţie a fost posibilă mărirea ratei de transfer până la valoarea de 52X (7.8MB/s). Această valoare este limitată de rezistenţa policarbonatului din care sunt fabricate discurile, o viteză de rotaţie mai mare determinând spargerea acestora sub efectul forţei centrifuge.

CD-R/CD-RW

Pentru a putea fi folosite ca medii de stocare, era necesar ca CD-urie să poată fi scrise folosind un calculator obişnuit, şi nu matriţate şi multiplicate industrial. Primul CD înregistrabil (CD Recordable sau CD-R) a fost fabricate de compania japoneză Taiyo Yuden, iar primele unităţi capabile să inscripţioneze CD-uri au fost produse de Yamaha. Pentru a permite înregistrarea datelor, discurile CD-R au imprimată în stratul de policarbonat o spirală cu rol de ghidare a razei laser la scriere şi citire. Peste această spirală este aplicat un film subţire de vopsea fotosensibilă (dye) şi un strat reflexiv din argint sau aur. Acestea sunt protejate cu un strat de lac. Scrierea datelor se face folosind o rază laser care "arde" stratul de vopsea pentru a forma pit-urile, în timp ce land-urile sunt constituite de

DICŢIONAR

BD (BLU-RAY DISC) - Noul format de disc optic cu capacitatea de 25GB. Această densitate a datelor este posibilă prin folosirea unei raze laser cu lungime de undă mai mică (405nm), de culoare albastră (de unde şi denumirea formatului).

BOOTABLE CD - Extensie a standardului ISO 9660, care permite bootarea calculatorului de pe CD-ROM prin emularea dischetei de boot. Standardul este cunoscut şi sub denumirea de "El Torrito".

BUFFER UNDERRUN - Eroare de scriere care apare când sistemul nu poate furniza fluxul de date necesar inscripţionării unui disc optic.

CAV (CONSTANT ANGULAR VELOCITY) - Tehnică de scriere/citire a datelor care presupune păstrarea constantă a vitezei de rotaţie constante, indiferent de zona în care se află capul de citire. Are ca avantaj simplitatea constructivă.

CLV (CONSTANT LINEAR VELOCITY) - Metodă de scriere/citire a datelor care presupune modificarea vitezei de rotaţie a discului, acesta rotindu-se mai repede pentru citirea datelor situate la interior şi proporţional mai încet pentru citirea datelor situate spre exteriorul discului. Scopul este asigurarea unei rate de transfer constante. Are ca dezavantaj o latenţă apărută la fiecare schimbare a vitezei de rotaţie.

DAO (DISC-AT-ONCE) - Metodă de scriere a datelor prin care mai multe track-uri sunt scrise continuu, fără oprirea razei laser.

ISO 9660 - Sistemul de fişiere standard folosit pentru stocarea datelor pe discurile optice.

JOLIET - Extensie a standardului ISO 9660 care adresează limitările acestuia în ceea ce priveşte numele fişierelor stocate. Prin suportul Unicode, practic orice caracter poate fi folosit în denumirile fişierelor, care pot avea până la 64 de caractere.

MOUNT RAINIER - Standard care permite sistemelor de operare moderne scrierea datelor pe discurile optice folosind metoda drag&drop, fără a necesita un software special. Nu toate unităţile optice suportă Mount Rainier.

TAO (TRACK-AT-ONCE) - Metodă de scriere a datelor prin care fiecare track este scris separat, cu întreruperea razei laser.

UDF (UNIVERSAL DISK FORMAT) - Sistem de fişiere alternativ folosit pentru stocarea datelor pe discurile optice. Faţă de ISO 9660 are ca avantaje suportul pentru fişiere de dimensiuni mari (peste 2GB) şi posibilitatea scrierii discurilor multisession. De asemenea, folosind metoda Packet Writing, permite folosirea unui disc reinscriptibil ca pe o dischetă de mari dimensiuni.

straturile de vopsea nearsă. Datorită proprietăţilor reflexive diferite ale dye-ului ars, informaţia poate fi stocată şi citită în mod similar discurilor CD-ROM. Pentru dye, iniţial au fost folosite materiale pe bază de cianură. Acestea erau destul de instabile chimic, făcând imposibilă stocarea pe termen lung a datelor, motiv pentru care au fost înlocuite cu materiale de tip Azo, patentate de Mitsubishi Chemicals. Acestea permit stocarea datelor timp de câteva decenii. Pentru aplicaţiile care necesită perioade mai lungi de stocare sunt folosiţi compuşi de tip phtalocyanine, care îşi păstrează stabilitatea timp de câteva sute de ani.

Provocarea următoare a fost crearea discurilor reinscriptibile, care permit scrierea şi ştergerea datelor de sute sau chiar mii de ori. Aceasta ar permite folosirea mediilor optice ca pe o dischetă obişnuită. Principiul de funcţionare se bazează pe proprietatea stratului de activ de a trece din stare cristalină în stare amorfă şi invers sub efectul razei laser. Discurile CD-RW reflectă lumina într-o măsură mai mică decât discurile CD-R şi CD-ROM, fiind incompatibile cu unităţile mai vechi.

RĂZBOIUL STANDARDELOR

Nevoile tot mai mari de spaţiu de stocare au determinat apariţia unor soluţii alternative, cum ar fi Multimedia Compact Disc (MMCD) susţinut de Sony şi Philips, sau Super Disc-ul (SD) propus de Toshiba şi alţi producători. Anticipând repetarea războiului dintre VHS şi Betamax din anii '80, IBM a susţinut unirea celor două standarde, reuşita marcând apariţia DVD-ului, în 1995. DVD-ul foloseşte practic acelaşi suport fizic ca şi CD-ul, dar are o densitate mare a datelor datorată folosirii unei raze laser cu lungime de undă mai mică. Aceasta permite inscripţionarea de pit-uri şi land-uri mult mai mici într-o spirală mai strânsă. Capacitatea de stocare a unui DVD este de 4.7GB. Prin folosirea mai multor straturi active (DVD-urile dual layer sunt din ce în ce mai populare), un DVD poate stoca până la 8.5GB de date.

În ciuda eforturilor IBM, adoptarea pe scară largă a standardului a fost încetinită de multitudinea de formate existente pe piaţă. Formatelor oficiale, create de DVD Forum (DVD-RAM, DVD-ROM, DVD-R şi DVD-RW) li s-au adăugat formatele DVD+R şi DVD+RW, create de DVD+RW Alliance în încercarea de a evita costurile de licenţiere foarte mari impuse de DVD Forum. Pentru a spori şi mai mult confuzia, ambele asociaţii se luptă pentru impunerea propriilor formate de discuri dual layer, iar industria muzicală mai adaugă o opţiune - dual disc, un disc format prin combinarea unui CD si a unui DVD. Popularitatea discurilor DVD a crescut în ultimii ani, o dată cu apariţia unităţilor optice multistandard, care suportă atât DVD-R/RW, cât şi pe cele DVD+R/RW.

HD-DVD VS. BD

Rezolvarea problemei compatibilităţii unităţilor optice cu diferitele standarde concurente nu a însemnat şi terminarea războiului standardelor. Bătălia se dă acum pentru standardizarea succesorului DVD-ului, ajuns şi el la limitele capacităţii de stocare. Concurenţii sunt Blu-ray Disc (BD), propus de Sony, şi HD-DVD, promovat de Toshiba, fiecare dintre acestea fiind susţinute de grupuri de interese puternice. Ambele standarde permit atingerea unor capacităţi mari de stocare, prin folosirea unei raze laser de culoare albastră (de unde şi denumirea standardului Blu-ray). În timp ce Blu-ray oferă cea mai mare capacitate de stocare (până la 25GB pentru un singur layer), standardul HD-DVD păstrează avantajul compatibilităţii cu vechile discuri DVD, în condiţiile în care permite stocarea a doar 15GB de date pe un singur layer. La data scrierii acestui articol, Sony a iniţiat o acţiune pentru unificarea acestor standarde, iar DVD Forum şi Blu-ray Disc Association discută pentru stabilirea unor standarde care să permită apariţia unor unităţi optice compatibile cu ambele standarde.



CONCLUZIE

Unităţile optice de stocare a datelor, deşi au o latenţă mai mare şi rate de transfer mai mici decât soluţiile magnetice folosite în harddisk-uri, vor fi în continuare preferate datorită portabilităţii ridicate şi costurilor mici de fabricaţie. Capacităţi de stocare de 50GB vor fi ceva obişnuit în următorii ani pentru un disc optic. Chiar dacă în acest moment memoriile flash sunt şi ele pe un trend ascendent, costurile ridicate de fabricaţie ale acestora le va împiedica multă vreme de acum înainte să devină o soluţie de stocare răspândită. Mai mult, stabilitatea pe care o oferă discurile optice va fi greu de atins în viitorul apropiat de alte medii, ceea ce le face soluţia ideală pentru arhivarea pe termen lung a datelor.

Cristian Agatie



AGP PENTRU TOŢI

COMPETITIV ŞI ACCESIBIL CA PREŢ

Chiar dacă plăcile video PCI Express înregistrează creşteri serioase la vânzări, interfaţa tradiţională AGP este încă majoritară în principal datorită preţului scăzut de upgrade.

ÎN CIUDA PRIMIRII FOARTE FAVORABILE DE comunitatea IT a interfeţei PCI Express, cota cea mai mare de piaţă în momentul actual o deţine tot AGP. Cel mai mare avantaj al acestuia îl constituie faptul că trecerea la PCI Express necesită nu doar schimbarea plăcii video, ci şi a procesorului, plăcii de bază şi, în unele cazuri, a memoriei. Din punct de vedere al performanţei PCI Express are un avantaj care deocamdată este doar teoretic, rezultatele obţinute în jocuri de două plăci video care folosesc acelaşi chipset, dar cu interfeţe diferite fiind extrem de apropiate.

Singurul motiv actual pentru care nu ar trebui să cumpărăm o placă video AGP este posibilitatea de upgrade mult mai redusă. Deja producătorii importanţi de chipset-uri nu mai au de gând să proiecteze chipset-uri cu suport AGP, lucru ce se va reflecta direct în oferta de plăci de bază. Acest lucru nu se va întâmpla însă decât, cel mai probabil, la sfârşitul acestui an sau la începutul lui 2006.

O schimbare importantă care a avut loc faţă de momentul lansării PCI Express o constituie felul în care sunt proiectate chip-urile grafice. Acum un an primele plăci grafice PCI Express foloseau chip-uri proiectate nativ AGP combinate cu un bridge ce traducea comenzile AGP în PCI Express. Anul acesta suntem martorii inversării situaţiei, chip-urile grafice fiind proiectate pentru interfaţa PCI Express, urmând ca la scurt timp să îşi facă apariţia pe piaţă modele AGP ce folosesc bridge-uri PCI Express – AGP. Acestea sunt mai scumpe decât modelele PCI Express în principal din cauza componentelor suplimentare. Această tehnică este abordată de principalii producători de chip-uri grafice: ATI şi NVIDIA, costurile proiectării unui singur chip pentru două interfeţe diferite fiind semnificativ mai redus şi denotă hotărârea de a renunţa cât mai curând la interfaţa AGP.

Cel mai important avantaj al interfeţei PCI Express x16 este rata de transfer de 4GB/s în fiecare sens, faţă de 2.1GB/s într-un singur sens al AGP 8X. Dacă performanţele în aplicaţiile 3D nu diferă foarte mult astfel încât să putem proclama un învingător, lucrurile se vor schimba pe viitor o dată cu apariţia chip-urilor grafice care vor utiliza toată lăţimea de bandă oferită de PCI Express. Pentru moment însă lăţimea de bandă oferită de AGP nu este un impediment din punct de vedere al plăcilor video din segmentul mainstream şi entry level, unde cel mai mare impact asupra performanţei îl au memoria cu frecvenţă redusă, magistrala acesteia pe 128 sau 64 biţi şi procesorul grafic cu 4 sau 8 conducte de randare.

SISTEMUL DE TEST

Platforma pe care au fost testate plăcile video a constat dintr-o placă de bază ABIT IC7-G, un procesor Intel Pentium 4 3.2GHz Socket 478, 1GB memorie RAM DDR400 GEIL Value şi harddisk Seagate Barracuda 7200.7 ATA100 80GB. Sistemul de operare utilizat a fost Windows XP Professional cu Service Pack 2 instalat. Pentru plăcile video ATI am folosit versiunea 5.3 a driverelor Catalyst, iar pentru NVIDIA, varianta 71.84 a Forceware. Testele au fost împărţite în două categorii: jocuri şi aplicaţii sintetice. Verdictul a fost dat de media ponderată a celor 18 teste plus punctajul obţinut la dotări. Pentru atingerea overclocking-ului maxim am folosit utilitarul ATI Tray Tools pentru plăcile video ATI şi modificarea regiştrilor pentru NVIDIA ce poartă numele de CoolBits. Am considerat overclocking-ul stabil când testele au fost rulate fără apariţia artefactelor vizuale. Pozele plăcilor video testate se găsesc pe XCD65 şi XDVD65 în directorul Offline/Poze/Plăci video.

Pentru comparaţia performanţelor cu plăcile video high end am inclus în tabelul final şi rezultatele obţinute de modele cu chip grafic GeForce 6800, GeForce 6800 GT, GeForce 6800 Ultra şi Radeon X800 Pro, X800 XL şi X850 XT.

CONCLUZIE

Se poate observa foarte uşor din tabelul cu rezultatele obţinute de toate plăcile video că nu orice produs permite rularea jocurilor actuale la rezoluţii înalte, cu toate opţiunile de calitate activate. Totuşi, acest lucru nu înseamnă că nu putem juca la un framerate decent prin alegerea unui nivel de calitate a imaginii mai scăzut.

Ionuţ Popa

DICŢIONAR

AF (ANISOTROPIC FILTERING)
Procedeu de înlăturare a efectului de ceaţă ce apare la aplicarea texturilor pe obiecte. Cu cât unghiul din care este privită o textură deviază mai mult de la perpendiculara pe planul acesteia cu atât mai mult creşte efectul de ceaţă.

AGP (ACCELERATED GRAPHICS PORT)
Interfaţă bazată pe PCI dezvoltată de Intel pentru conectarea plăcilor video. Permite controller-ului grafic acces direct la memoria sistemului. AGP există în variantele 1X, 2X, 4X şi 8X.

DIRECTX
Este un API (Application Programming Interface), un intermediar între software (aplicaţiile grafice) şi componentele hardware (placa video, de sunet, de reţea, periferice). Este format din mai multe componente (Direct3D, DirectDraw, DirectSound, DirectPlay, DirectInput, DirectMusic etc.)

FSAA (FULL SCREEN ANTIALIASING)
Tehnologie de corecţie a marginilor nefinisate ale triunghiurilor dintr-o scenă 3D. Nivelul de corecţie se setează din panoul de control al driverelor plăcii video. Un grad mai mare de corecţie duce la scăderi din ce în ce mai mari ale performanţei.

GPU (GRAPHICS PROCESSING UNIT)
Procesor single chip utilizat pentru calculul luminii şi al transformărilor geometrice din scenele 3D. Primul GPU a fost realizat de NVIDIA (GeForce 256).

OPENGL
Un API pentru aplicaţii grafice 3D ce se ocupă doar de partea 3D (asemănător DirectX). OpenGL este folosit nu numai în jocuri, ci şi în domeniul aplicaţiilor CAM/CAD.

PCI EXPRESS
Magistrală de conectare cu protocol de comunicaţie serială care oferă o lăţime de bandă dublă faţă de AGP (4GB/s faţă de 2.1GB/s). Noutatea este faptul că PCI Express poate comunica în ambele direcţii cu 4GB/s pentru un total de 8GB/s.

PIXEL SHADER
Program scris în CG (C for Graphics, limbaj asemănător C-ului) care este executat de procesorul grafic (GPU) şi care procesează pixeli, oferind libertate mare de creaţie pentru dezvoltatorii de jocuri.

TV-OUT
Conector utilizat la afişarea imaginilor de pe computer pe un televizor (ceea ce apare pe ecranul computerului va apărea şi pe TV). Există două variante: cu 4 sau 7 pini.

UDA (UNIFIED DRIVER ARCHITECTURE)
Tehnologia NVIDIA prin care compactează driverele pentru o întreagă familie sau categorie de produse într-o singură componentă. Această tehnologie uşurează update-ul de către utilizator. La NVIDIA driverele unificate poartă numele de Forceware, iar la ATI, Catalyst.

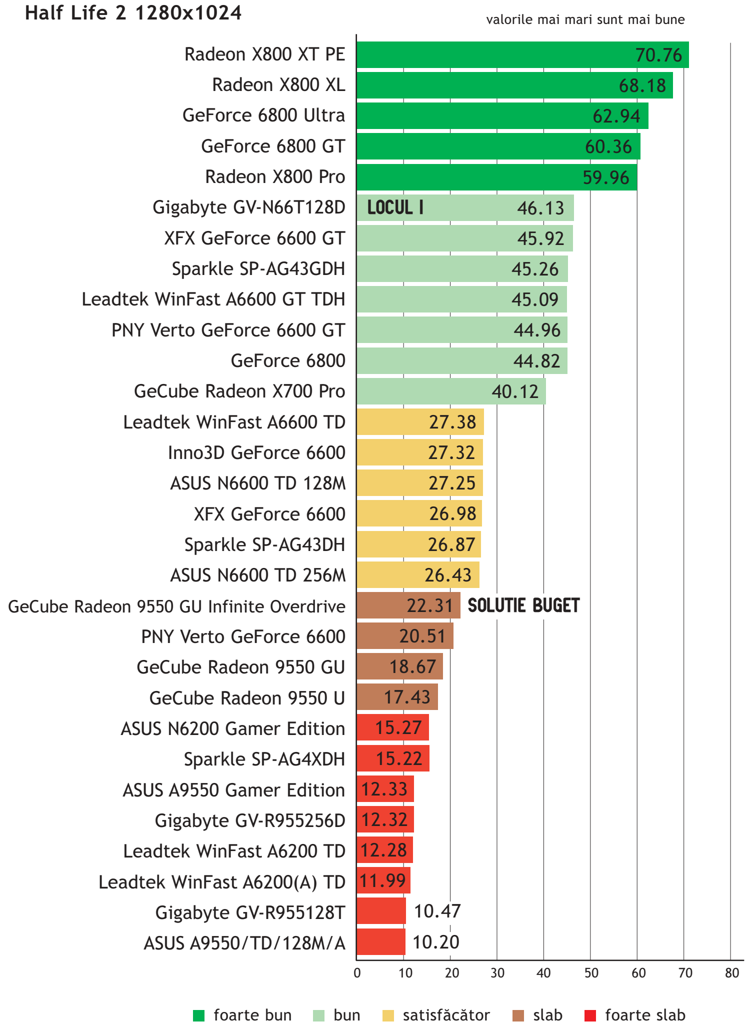
VERTEX SHADER
Funcţie de procesare grafică al cărei rol este de a manipula date legate de vertecşi într-un plan XYZ prin calcule matematice asupra unui obiect. Datele oferite de către Vertex Shader sunt utilizate cu precădere de Pixel Shader.

VIDEO-IN
Conector ce permite realizarea capturii video de la surse video externe (player video, cameră video, player DVD etc.).

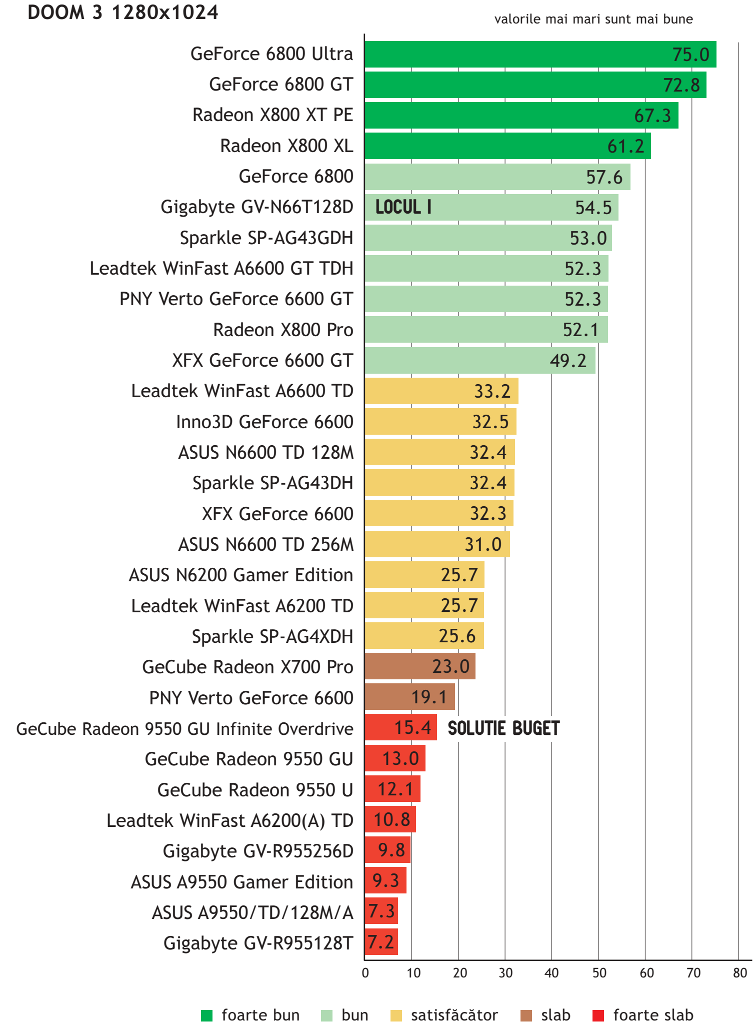
VIVO (VIDEO-IN VIDEO-OUT)
Conector ce permite atât afişarea semnalului pe alt ecran, cât şi captura semnalului provenit de la o sursă externă.

Rezultate plăci video AGP

Half Life 2 1280x1024



DOOM 3 1280x1024



Leadtek WinFast A6200 TD



84.2€	24 luni	Best Computers
84.2€	24 luni	Skin Media

Chip-ul GeForce 6200 este primul produs entry level compatibil DirectX 9.0c.

DOTĂRI

Pentru menţinerea costurilor la un nivel acceptabil, Leadtek oferă pentru WinFast A6200 TD doar cablurile de conectare TV-Out, adaptorul DVI-VGA, CD-ul cu drivere şi manualul de instalare şi utilizare.

PERFORMANŢE

Nivelul performanţelor atinse de Leadtek WinFast A6200 TD este acelaşi cu cel al concurenţilor, diferenţele găsindu-se la capitolul overclocking, unde am reuşit să atingem 350MHz pentru GPU şi 651MHz pentru memorie. În 3DMark05 am obţinut astfel 1740 de puncte, iar în AquaMark3 30885 de puncte.

CONCLUZIE

Chiar dacă nu puteţi juca titlurile actuale la detalii maxime pe Leadtek WinFast A6200 TD, nu veţi fi dezamăgiţi.

Chipset: GeForce 6200 (NV43-V) • Memorie: 128MB • Frecvenţă chipset/memorie: 300MHz/550MHz
Interfaţă: AGP 8X • Bus memorie: 128 biţi • Conectori: DVI, D-Sub, TV-Out

2.07

PNY Verto GeForce 6600



120€	36 luni	Maguay Impex

Pentru a reduce costurile, PNY a folosit o magistrală de memorie pe 64 biţi în cazul lui Verto GeForce 6600.

DOTĂRI

În cazul lui Verto GeForce 6600 PNY se rezumă la dotări standard, incluzând doar manualul de utilizare, CD-ul cu drivere, cablurile TV-Out, adaptorul DVI-VGA şi cablul de alimentare suplimentară Molex. Deoarece chip-ul grafic şi memoria nu se încălzesc foarte mult, sistemul de răcire nu este foarte elaborat.

PERFORMANŢE

Comportarea plăcii la overclocking este bună, frecvenţele maxime atinse fiind 385MHz pentru GPU şi 585MHz pentru memorie, caz în care am obţinut 30397 puncte în AquaMark3.

CONCLUZIE

Chiar dacă este o placă video DirectX 9.0c, PNY Verto GeForce 6600 nu oferă performanţe adecvate în jocurile actuale.

Chipset: GeForce 6600 (NV43) • Memorie: 128MB • Frecvenţă chipset/memorie: 299MHz/501MHz
Interfaţă: AGP 8X • Bus memorie: 64 biţi • Conectori: DVI, D-Sub, TV-Out

1.87

Sparkle SP-AG43DH



159.5$	24 luni	ProCA România

Cel mai accesibil chip grafic mainstream NVIDIA este folosit de Sparkle SP-AG43DH.

DOTĂRI

De la început se poate observa că Sparkle încearcă să atragă nu prin dotări, ci prin preţul scăzut. Pentru obţinerea acestuia s-a renunţat la bundle-ul software şi chiar la cablul de alimentare suplimentar. Sistemul de răcire este şi el simplu, cu un radiator de dimensiuni mici şi o grilă de protecţie împotriva ventilatorului cu design plăcut.

PERFORMANŢE

La overclocing frecvenţele maxime atinse au fost de 338MHz pentru GPU şi 578MHz pentru memorie, condiţii în care am obţinut 38772 de puncte în AquaMark3 şi 2371 de puncte în 3DMark05.

CONCLUZIE

Pentru cei cu un buget redus, Sparkle SP-AG43DH este o foarte bună alegere.

Chipset: GeForce 6600 (NV43) • Memorie: 256MB • Frecvenţă chipset/memorie: 300MHz/500MHz
Interfaţă: AGP 8X • Bus memorie: 128 biţi • Conectori: DVI, D-Sub, TV-Out

3.05

Inno3D GeForce 6600



156.1$	24 luni	Depozitul de Calculatoare

Chip-ul GeForce 6600 folosit de Inno3D are cel mai scăzut preţ din oferta mainstream NVIDIA.

DOTĂRI

Inno3D livrează GeForce 6600 cu un adaptor DVI-VGA, cablu TV-Out, manual de utilizare şi CD cu drivere şi programul de benchmark 3DMark05.

PERFORMANŢE

Nivelul performanţei chipset-ului GeForce 6600 permite obţinerea unui framerate decent in jocurile actuale prin selectarea unor setări apropiate de cele maxime. La overclocking, din păcate, Inno3D GeForce 6600 nu s-a comportat deloc bine, frecvenţele de funcţionare neputând fi crescute deloc peste cele standard.

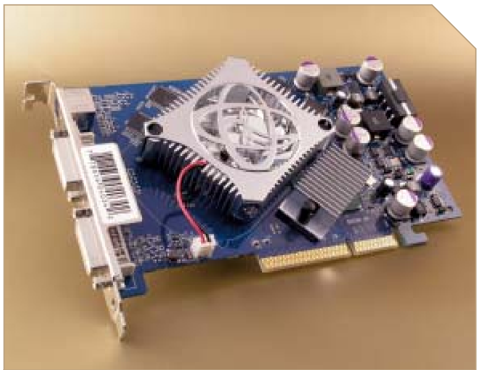
CONCLUZIE

Deşi Inno3D GeForce 6600 nu va satisface pe pasionaţii overclocking-ului, cu siguranţă este o alegere bună pentru jucătorii ocazionali.

Chipset: GeForce 6600 (NV43) • Memorie: 128MB • Frecvenţă chipset/memorie: 300MHz/530MHz
Interfaţă: AGP 8X • Bus memorie: 128 biţi • Conectori: DVI, D-Sub, TV-Out

3.10


PHILIPS
190S
PHILIPS



159$ 24 luni Omnitech Trading

XFX GeForce 6600

Nu foarte cunoscut în țara noastră, XFX este un producător care își pune amprenta pe produsele sale ce se diferențiază întotdeauna de concurență.

DOTĂRI

Două lucruri diferențiază din start pe XFX GeForce 6600 de celelalte plăci video cu chipset NV43: cantitatea de memorie de 256MB și cei doi conectori DVI. Pe partea de bundle software avem jocul complet MotoGP.

PERFORMANȚE

Prezența celor 256MB de memorie se justifică pentru rularea jocurilor la rezoluții înalte cu antialiasing și anisotropic filtering activate, însă rezultatele în acest caz sunt foarte slabe din cauza frecvențelor mici de funcționare ale procesorului grafic și memoriei.

CONCLUZIE

Deși nu este un campion al performanței, XFX GeForce 6600 are foarte multe de oferit.

Chipset: GeForce 6600 (NV43) • Memorie: 256MB • Frecvență chipset/memorie: 300MHz/500MHz
Interfață: AGP 8X • Bus memorie: 128 biți • Conectori: 2xDVI, TV-Out

3.06



81.5$	36 luni	Depozitul de Calculatoare
81$	24 luni	Tape Computer
62€	36 luni	Ultra PRO Computers

ASUS A9550 Gamer Edition

Prin A9550 Gamer Edition, ASUS se adresează utilizatorilor ce doresc să intre în lumea jocurilor fără a cheltui foarte mulți bani.

DOTĂRI

La prima vedere observăm simplitatea plăcii, al cărei PCB abia depășește lungimea slotului AGP, și sistemul de răcire modest, ce folosește un radiator de mici dimensiuni și un ventilator destul de zgomotos.

PERFORMANȚE

La overclocking, ASUS A9550 Gamer Edition strălucește, frecvențele maxime la care placa a funcționat stabil fiind 390MHz pentru GPU și 533MHz pentru memorie. Astfel, am obținut 26568 de puncte în AquaMark3 și 1560 de puncte în 3DMark05.

CONCLUZIE

Potențialul de overclocking și prețul redus recomandă din plin pe ASUS A9550 Gamer Edition.

Chipset: Radeon 9550 (RV350) • Memorie: 128MB • Frecvență chipset/memorie: 249.75MHz/391.5MHz
Interfață: AGP 8X • Bus memorie: 128 biți • Conectori: DVI, D-Sub, TV-Out

1.36



80.3€	24 luni	Best Computers
80.3€	24 luni	Skin Media

GeCube Radeon 9550 GU

Pentru a se diferenția de concurență, GeCube oferă frecvențe de funcționare mărite pentru Radeon 9550 GU.

DOTĂRI

Designul PCB-ului este cel de referință ATI, însă sistemul de răcire este complet diferit, pentru a răci eficient procesorul grafic și memoriile cu frecvență de funcționare crescută. Zgomotul produs în timpul funcționării este destul de redus.

PERFORMANȚE

Datorită folosirii memoriilor mai rapide și a procesorului grafic supratactat, performanțele lui GeCube Radeon 9550 GU sunt mai mari decât cele obținute de concurenții care folosesc același chipset.

CONCLUZIE

Pentru cei cu buget redus, dar care doresc să se joace ocazional, GeCube Radeon 9550 GU este o foarte bună alegere.

Chipset: Radeon 9550 (RV360) • Memorie: 128MB • Frecvență chipset/memorie: 398.25MHz/499.5MHz
Interfață: AGP 8X • Bus memorie: 128 biți • Conectori: DVI, D-Sub, TV-Out

1.89



207.9$ 36 luni Caro Group

Gigabyte GV-N66T128D

În tradiția produselor Gigabyte, GV-N66T128D folosește un PCB albastru și un sistem cu radiator din cupru.

DOTĂRI

În cutia lui Gigabyte GV-N66T128D găsim manualul de instalare, CD-ul cu drivere, adaptorul DVI-VGA, box-ul cu conectori Video Out, player-ul CyberLink PowerDVD și jocul în versiune completă SpellForce The Order of Dawn.

PERFORMANȚE

La overclocking, rezultatele maxime nu sunt foarte bune: 3633 de puncte în 3DMark05 și 56206 de puncte în AquaMark3, obținute prin creșterea frecvențelor de funcționare pentru GPU și memorie la 550MHz, respectiv 1100MHz.

CONCLUZIE

Performanțele obținute la frecvențele default de funcționare recomandă pe Gigabyte GV-N66T128D.

Chipset: GeForce 6600 GT (NV43) • Memorie: 128MB GDDR3 • Frecvență chipset/memorie: 500MHz/1000MHz
Interfață: AGP 8X • Bus memorie: 128 biți • Conectori: DVI, D-Sub, TV-Out

4.94



76€	24 luni	Best Computers
76€	24 luni	Skin Media

Leadtek WinFast A6200(A) TD

Leadtek WinFast A6200(A) TD foloseşte procesorul grafic GeForce 6200 bazat pe mai noul chip cu nume de cod NV44.

DOTĂRI

Primele diferenţe observabile constau în consumul redus de curent ce a permis folosirea unui sistem de răcire pasiv cu radiator de dimensiuni nu foarte mari şi lipsa conectorului molex de alimentare suplimentară.

PERFORMANŢE

În ciuda magistralei memoriei pe 64 biţi, nivelul performanţei este foarte apropiat de cel al concurenţilor ce folosesc chip-ul NV43-V şi memoria pe 128 biţi.

CONCLUZIE

Leadtek WinFast A6200(A) TD are ca avantaj faţă de plăcile video integrate calitatea superioară a imaginii datorită RAMDAC-ului la 400MHz, posibilitatea afişării imaginii pe două monitoare şi funcţia TV-Out cu suport HDTV.

Chipset: GeForce 6200 (NV44) • Memorie: 128MB • Frecvenţă chipset/memorie: 300MHz/550MHz
Interfaţă: AGP 8X • Bus memorie: 64 biţi • Conectori: DVI, D-Sub, TV-Out

1.26



185€	36 luni	Maguay Impex

PNY Verto GeForce 6600 GT

Cunoscut pentru plăcile sale video profesionale, PNY oferă prin linia Verto, produse destinate segmentului desktop.

DOTĂRI

În cutia plăcii găsim manualul de utilizare, CD-ul cu drivere şi adaptorul DVI-VGA. Cablul de conectare TV-Out este de fapt un Box cu conectori S-Video şi Composite.

PERFORMANŢE

Cei 100MHz în minus la memorie nu se simt în practică, rezultatele obţinute fiind apropiate de cele ale concurenţei. Overclocking-ul nu este strălucit, frecvenţele maxime fiind doar cu aproximativ 10% mai mari decât cele implicite.

CONCLUZIE

Dacă nu sunteţi interesaţi foarte mult de dotări, PNY Verto GeForce 6600 GT reprezintă o alternativă foarte bună.

Chipset: GeForce 6600 GT (NV43) • Memorie: 128MB • Frecvenţă chipset/memorie: 500MHz/900MHz
Interfaţă: AGP 8X • Bus memorie: 128 biţi • Conectori: DVI, D-Sub, TV-Out

4.76



124.3$	24 luni	ProCA România

Sparkle SP-AG4XDH

Sparkle SP-AG4XDH are la bază prima versiune a chip-ului, cu nume de cod NV43-V, derivată din GeForce 6600 şi 6600 GT (NV43).

DOTĂRI

Fiind un produs entry level, Sparkle SP-AG4XDH are ca principal argument preţul scăzut, la acesta contribuind şi lipsa dotărilor suplimentare. Sistemul de răcire foloseşte un radiator de aluminiu mic şi subţire, ce ar putea fi uşor înlocuit de un sistem pasiv.

PERFORMANŢE

Fără a fi un campion al vitezei, Sparkle SP-AG4XDH oferă un framerate decent în aplicaţiile actuale, dacă setările calităţii imaginii sunt făcute cu grijă.

CONCLUZIE

Preţul scăzut nu înseamnă neapărat imposibilitatea rulării aplicaţiilor 3D, Sparkle SP-AG4XDH fiind cel mai bun exemplu în acest sens.

Chipset: GeForce 6200 (NV43-V) • Memorie: 128MB • Frecvenţă chipset/memorie: 300MHz/550MHz
Interfaţă: AGP 8X • Bus memorie: 128 biţi • Conectori: DVI, D-Sub, TV-Out

2.08



225$	24 luni	Omnitech Trading

XFX GeForce 6600 GT

Încă de la ambalajul în formă de X al lui XFX GeForce 6600 GT ne putem da seama că avem un produs deosebit de ceea ce suntem obişnuiţi să vedem.

DOTĂRI

Surprinzător pentru o placă video mainstream, XFX a decis să ofere doi conectori DVI însoţiţi de două adaptoare DVI-VGA. În plus mai găsim jocurile în versiune completă MotoGP 2, X2 The Threat şi Commandos 3: Destination Berlin.

PERFORMANŢE

La overclocking comportarea este mediocră din punct de vedere al frecvenţelor maxim atinse: 559MHz GPU şi 1120MHz memorie. Scorurile obţinute astfel au fost de 3546 puncte în 3DMark05 şi 56120 puncte în AquaMark3.

CONCLUZIE

Bundle-ul bogat scoate în evidenţă pe XFX GeForce 6600 GT, performanţele fiind la nivelul concurenţei.

Chipset: GeForce 6600 GT (NV43) • Memorie: 128MB GDDR3 • Frecvenţă chipset/memorie: 500MHz/1000MHz
Interfaţă: AGP 8X • Bus memorie: 128 biţi • Conectori: 2xDVI, TV-Out

4.74



54€ 36 luni Ultra PRO Computers

ASUS **A9550/TD/128M/A**

Radeon 9550, chip-ul grafic folosit de ASUS A9550/TD/128M/A este special proiectat pentru a reduce costurile de producție, evident în dauna performanțelor.

DOTĂRI
Găsim în cutie cablul TV-Out, manualul de instalare, adaptorul DVI-VGA și CD-urile cu drivere și aplicații ASUS. Sistemul de răcire este foarte redus ca dimensiuni, dar, din păcate, folosește un ventilator de dimensiuni mici, gălăgios.

PERFORMANȚE
La overclocking am obținut 19882 de puncte în AquaMark3 și 1171 de puncte în 3DMark05 prin ridicarea frecvențelor de funcționare la 444MHz pentru GPU și 424MHz pentru memorie.

CONCLUZIE
Nivelul performanței oferit de ASUS A9550/TD/128M/A nu permite jucarea la rate acceptabile a titlurilor actuale.

Chipset: Radeon 9550 (R350) • Memorie: 128MB • Frecvență chipset/memorie: 249.75MHz/391.5MHz
Interfață: AGP 8X • Bus memorie: 64 biți • Conectori: DVI, D-Sub, TV-Out

1.07



88€ 24 luni Best Computers
88€ 24 luni Skin Media

GeCube **Radeon 9550 GU Infinite Overdrive**

Plăcile video non standard există de mult timp în ofertele producătorilor, GeCube Radeon 9550 GU Infinite Overdrive fiind un astfel de exemplu.

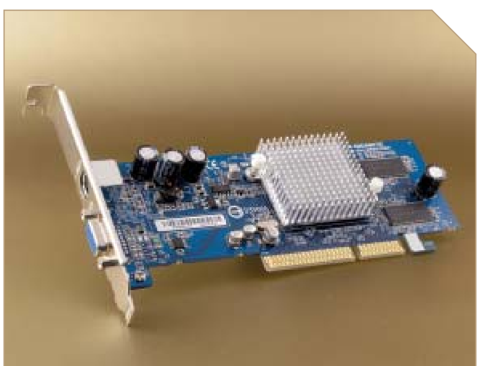
DOTĂRI
Aruncând o privire peste specificațiile lui GeCube 9550 GU Infinite Overdrive putem observa că nu avem de-a face cu o implementare standard Radeon 9550, frecvențele de funcționare ale procesorului și memoriei fiind mult mai mari decât cele ale modelului de referință ATI.

PERFORMANȚE
Frecvențele de funcționare ridicate au drept rezultat obținerea unor rezultate aproape duble față de soluțiile clasice Radeon 9550, chiar peste cele ale chip-ului GeForce 6200.

CONCLUZIE
GeCube Radeon 9550 GU Infinite Overdrive oferă un raport preț/performanță excelent, fapt ce îl recomandă din plin.

Chipset: Radeon 9550 (RV360) • Memorie: 128MB • Frecvență chipset/memorie: 472.5MHz/648MHz
Interfață: AGP 8X • Bus memorie: 128 biți • Conectori: DVI, D-Sub, TV-Out

2.22



51€ 36 luni Ultra PRO Computers

Gigabyte **GV-R955128T**

Gigabyte GV-R955128T este un început de gamă, ce renunță la mai multe opțiuni pentru a păstra un preț scăzut.

DOTĂRI
De la prima vedere se poate observa că Gigabyte GV-R955128T utilizează un design cu PCB mai mic decât cel standard AGP. Acest lucru a fost posibil datorită celor patru chip-uri de memorie montate pe ambele părți ale PCB-ului și magistralei pe 64 biți, ce nu necesită un design complicat.

PERFORMANȚE
Din rezultatele obținute de Gigabyte GV-R955128T se observă limitările interfeței pe 64 biți a memoriei care nu poate face față transferului de date la rezoluții mari.

CONCLUZIE
Gigabyte GV-R955128T este o alegere bună pentru cei ce-și doresc un calculator silențios sau pentru posesorii de carcase slim.

Chipset: Radeon 9550 (RV350) • Memorie: 128MB • Frecvență chipset/memorie: 249.75MHz/391.5MHz
Interfață: AGP 8X • Bus memorie: 64 biți • Conectori: DVI, D-Sub, TV-Out

1.07



90€ 36 luni Depozitul de Calculatoare
90€ 36 luni Ultra PRO Computers

ASUS **N6200 Gamer Edition**

ASUS N6200 Gamer Edition integrează cel mai ieftin membru al familiei GeForce 6X00.

DOTĂRI
ASUS include pentru N6200 Gamer Edition adaptorul DVI-VGA, cablul TV-Out, manualul de utilizare și CD-urile cu drivere și aplicații GameFace Live, VideoSecurity Online, OnScreenDisplay, SmartDoctor și SmartCooling. Turația ventilatorului poate fi controlată prin intermediul programului ASUS SmartCooling.

PERFORMANȚE
ASUS N6200 Gamer Edition se comportă bine la overclocking unde atinge 354MHz la GPU și 660MHz la memorie. Astfel, am obținut 31046 de puncte în AquaMark3 și 1753 în 3DMark05.

CONCLUZIE
Chiar dacă performanțele nu se ridică la pretențiile utilizatorilor entuziaști, ASUS N6200 Gamer Edition este un punct de început.

Chipset: GeForce 6200 (NV43-V) • Memorie: 128MB • Frecvență chipset/memorie: 300MHz/550MHz
Interfață: AGP 8X • Bus memorie: 128 biți • Conectori: DVI, D-Sub, TV-Out

2.08


LG
Life's Good
Meet the World in a New Slim Way.
ULTRA Slim SERIES
FLATRON™
L1780U
ESENTA tehnologiei avansate
Monitoarele din seria FLATRON Ultra Slim incorporeaza o gama larga de tehnologii de ultima ora.
Designul futurist, inalta calitate a imaginii si ergonomia acestora dau stil biroului tau.

Leadtek WinFast A6600 GT TDH



164.5€ 24 luni Best Computers
164.5€ 24 luni Skin Media

După ce a acaparat segmentul mainstream al platformei PCI Express, GeForce 6600 GT atacă și mai vechiul AGP.

DOTĂRI
Leadtek oferă pentru WinFast A6600 GT TDH două jocuri complete: Prince of Persia: Sands of Time și Splinter Cell: Pandora Tomorrow. Se remarcă radiatorul pasiv ce are rol de a răci bridge-ul de translatare al comenzilor PCI Express în AGP.

PERFORMANȚE
La overclocking comportarea este satisfăcătoare, fiind posibilă atingerea unor frecvențe de 585MHz pentru GPU și 1070MHz pentru memorie, rezultatele în 3DMark05 fiind de 3737 puncte, iar în AquaMark3 57131 puncte.

CONCLUZIE
Leadtek WinFast A6600 GT TDH este o alegere excelentă pentru cei ce vor să joace titlurile actuale și cele viitoare, dar nu sunt dispuși să plătească mult.

Chipset: GeForce 6600 GT (NV43) • Memorie: 128MB GDDR3 • Frecvență chipset/memorie: 500MHz/900MHz
Interfață: AGP 8X • Bus memorie: 128 biți • Conectori: DVI, D-Sub, TV-Out

4.77

Sparkle SP-AG43GDH



212.7$ 24 luni ProCA România

Prin SP-AG43GDH, Sparkle își propune să ofere un produs competitiv din punct de vedere al prețului, cu performanțe bune.

DOTĂRI
Adoptând metoda reducerii costurilor, Sparkle oferă pentru SP-AG43GDH doar cablul de conectare TV-Out, adaptorul DVI-VGA, manualul și CD-ul cu drivere.

PERFORMANȚE
Overclocking-ul este dezamăgitor, procesorul grafic neputând fi supratactat nici măcar cu 10%, frecvența maximă atinsă fiind 543MHz, iar memoria nedepășind bariera de 1GHz, ajungând la doar 988MHz. Astfel, am obținut 54674 de puncte în AquaMark3 și 3471 în 3DMark05.

CONCLUZIE
Dacă sunteți un utilizator obișnuit, nu doriți să faceți overclocking și să plătiți în plus pentru dotări, atunci veți fi mulțumit de Sparkle SP-AG43GDH.

Chipset: GeForce 6600 GT (NV43) • Memorie: 128MB GDDR3 • Frecvență chipset/memorie: 500MHz/900MHz
Interfață: AGP 8X • Bus memorie: 128 biți • Conectori: DVI, D-Sub, TV-Out

4.75

Gigabyte GV-R955256D



72€ 36 luni Ultra PRO Computers

În vederea construirii unui PC silențios Gigabyte GV-R955256D este un bun punct de start.

DOTĂRI
Deși Gigabyte nu oferă foarte multe dotări pentru GV-R955256D, a decis să utilizeze 256MB de memorie. De notat este lipsa adaptorului DVI-VGA și prezența în locul cablului TV-Out a unui convertor RCA. Pe partea de software găsim CyberLink PowerDVD 5.0.

PERFORMANȚE
Chiar dacă este dotat cu 256MB de memorie, Gigabyte GV-R955256D nu impresionează prin performanțe, în principal din cauza frecvenței de funcționare reduse ale procesorului grafic.

CONCLUZIE
Gigabyte GV-R955256D se descurcă bine în titlurile vechi, fiind o alegere potrivită pentru nostalgici, prețul nefiind nici el prea ridicat.

Chipset: Radeon 9550 (RV350) • Memorie: 256MB • Frecvență chipset/memorie: 249.75MHz/391.5MHz
Interfață: AGP 8X • Bus memorie: 128 biți • Conectori: DVI, D-Sub, TV-Out

1.39

GeCube Radeon 9550 U



59.4€ 24 luni Best Computers
59.4€ 24 luni Skin Media

GeCube este cunoscut pentru soluțiile sale ce deviază de la soluțiile standard oferite de producătorii chip-urilor pe care le folosește.

DOTĂRI
Chiar dacă GeCube nu oferă dotări suplimentare impresionante, simplul fapt că Radeon 9550 U are frecvențe de funcționare mărite față de modelul standard ATI este un plus ce nu trebuie neglijat. Radiatorul sistemului de răcire are dimensiuni peste medie.

PERFORMANȚE
Datorită magistralei pe 128 biți a memoriei și frecvențelor de funcționare peste cele standard, GeCube Radeon 9550 U reușește să se apropie de plăcile cu chip grafic GeForce 6200.

CONCLUZIE
Pentru jucătorii ocazionali raportul preț/performanță oferit de GeCube Radeon 9550 U este un motiv solid pentru cumpărare.

Chipset: Radeon 9550 (RV360) • Memorie: 128MB • Frecvență chipset/memorie: 398.25MHz/391.5MHz
Interfață: AGP 8X • Bus memorie: 128 biți • Conectori: DVI, D-Sub, TV-Out

1.74



102.3€ 24 luni Best Computers
102.3€ 24 luni Skin Media
128€ 24 luni Ultra PRO Computers

Leadtek WinFast A6600 TD

GeForce 6600, chip-ul folosit de Leadtek pentru WinFast A6600 TD este primul model mainstream cu opt conducte de randare.

DOTĂRI

Leadtek WinFast A6600 TD vine însoţit de două jocuri complete: Prince of Persia: Sands of Time, Splinter Cell: Pandora Tomorrow. Sistemul de răcire este de dimensiuni medii şi constă dintr-un radiator cu ventilator ce răceşte procesorul grafic şi un radiator simplu ce acoperă bridge-ul PCI Express-AGP.

PERFORMANŢE

Frecvenţele maxime atinse în timpul overclocking-ului au fost de 357MHz la GPU şi 665MHz la memorie. Rezultatele obţinute în 3DMark05 şi AquaMark3 au fost de 2436, respectiv 41770 puncte.

CONCLUZIE

Deşi se află la distanţă mare de GeForce 6600 GT, preţul lui Leadtek WinFast A6600 TD va fi pe placul multora.

Chipset: GeForce 6600 (NV43) • Memorie: 128MB GDDR3 • Frecvenţă chipset/memorie: 300MHz/550MHz
Interfaţă: AGP 8X • Bus memorie: 128 biţi • Conectori: DVI, D-Sub, TV-Out

3.17



164.5€ 24 luni Best Computers
164.5€ 24 luni Skin Media

GeCube Radeon X700 Pro

Proiectat iniţial ca un chip PCI Express, Radeon X700 Pro a apărut şi în variantă AGP, acest lucru fiind posibil prin folosirea unui bridge PCI Express - AGP.

DOTĂRI

Pe partea de dotări găsim playerul CyberLink PowerDVD 5, un adaptor DVI-VGA, cabluri de conectare TV-Out, manual şi CD cu drivere. Sistemul de răcire este realizat din cupru şi are dimensiuni generoase acoperind şi spatele placii. Ventilatorul este mare şi silenţios.

PERFORMANŢE

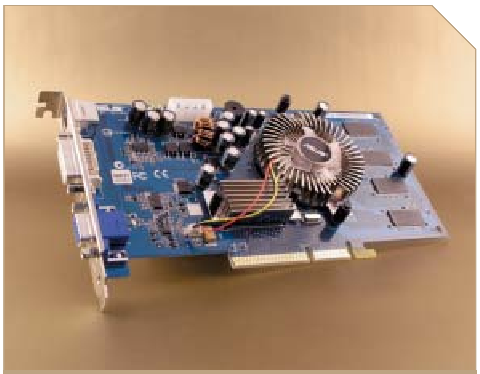
Nivelul performanţei obţinut de GeCube Radeon X700 Pro se situează mai sus decât cel obţinut de plăcile cu chip grafic GeForce 6600, dar la o distanţă considerabilă de GeForce 6600 GT.

CONCLUZIE

GeCube Radeon X700 Pro este un concurent puternic pentru oferta NVIDIA mainstream.

Chipset: Radeon X700 Pro (RV410) • Memorie: 128MB GDDR3 • Frecvenţă chipset/memorie: 425.25MHz/864MHz
Interfaţă: AGP 8X • Bus memorie: 128 biţi • Conectori: DVI, D-Sub, TV-Out

3.46



158$ 36 luni RHS Company

ASUS N6600 TD 128M

GeForce 6600, cu nume de cod NV43, stă la baza lui ASUS N6600 TD 128M.

DOTĂRI

Pentru a nu creşte preţul ASUS nu include dotări software costisitoare pentru N6600 TD 128M, rezumându-se la utilitarele proprii. PCB-urile seriei de plăci video ASUS bazate pe GPU-ul NV43 sunt caracterizate de dimensiuni mai mari decât ale concurenţei.

PERFORMANŢE

La overclocking, comportarea lui ASUS N6600 TD 128M este medie, frecvenţele maxime atinse fiind de 346MHz pentru GPU şi 643MHz pentru memorie, condiţii în care am obţinut 2330 de puncte în 3DMark05 şi 40364 de puncte în AquaMark3.

CONCLUZIE

ASUS N6600 TD 128M reuşeşte să ofere performanţe decente la un preţ accesibil.

Chipset: GeForce 6600 (NV43) • Memorie: 128MB • Frecvenţă chipset/memorie: 300MHz/550MHz
Interfaţă: AGP 8X • Bus memorie: 128 biţi • Conectori: DVI, D-Sub, TV-Out

3.06



185$ 36 luni RHS Company

ASUS N6600 TD 256M

ASUS este un producător ce îşi pune puternic amprenta pe plăcile sale video, N6600 TD 256M nefăcând excepţie.

DOTĂRI

ASUS oferă pentru N6600 TD 256M cablul de conectare TV-Out, adaptorul DVI-VGA, manualul de utilizare, CD-ul cu drivere şi un CD cu utilitare proprii de monitorizare, overclocking şi ajustare a parametrilor plăcii. Se remarcă dimensiunile mari ale PCB-ului şi plasarea incomodă a conectorului Molex.

PERFORMANŢE

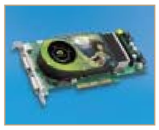
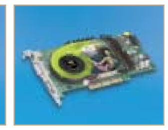
Prin overclocking am obţinut rezultate sensibil mai mari: 2380 puncte în 3DMark05 şi 38921 în AquaMark3 prin creşterea frecvenţelor procesorului grafic la 342MHz şi a memoriei la 586MHz.

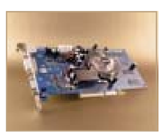
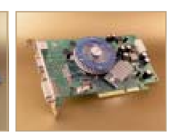
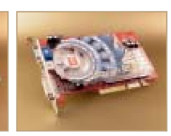
CONCLUZIE

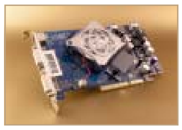
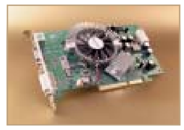
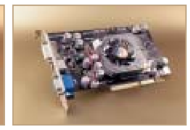
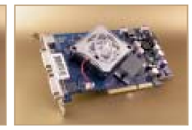
ASUS N6600 TD 256M este o soluţie robustă bazată pe GeForce 6600.

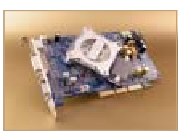
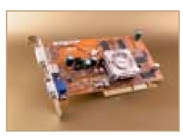
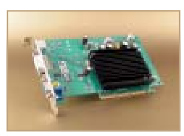
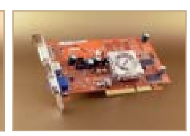
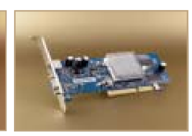
Chipset: GeForce 6600 (NV43) • Memorie: 256MB • Frecvenţă chipset/memorie: 300MHz/500MHz
Interfaţă: AGP 8X • Bus memorie: 128 biţi • Conectori: DVI, D-Sub, TV-Out

2.78

	Radeon X800 XT PE	GeForce 6800 Ultra	GeForce 6800 GT	Radeon X800 XL	Radeon X800 Pro	GeForce 6800	Gigabyte GV-N66T128D	Leadtek WinFast A6600 GT TDH
								
Preț	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	207.9$	164.5€ / 164.5€
Chipset	Radeon X800 Pro (R420)	GeForce 6800 Ultra (NV40U)	GeForce 6800 Ultra (NV40GT)	Radeon X800 XL (R430)	Radeon X800 Pro (R430)	GeForce 6800 (NV40)	GeForce 6600 GT (NV43)	GeForce 6600 GT (NV43)
Memorie / Bus memorie	256MB GDDR3 / 256 biți	256MB / 256 biți	256MB / 256 biți	256MB GDDR3 / 256 biți	256MB GDDR3 / 256 biți	128MB / 256 biți	128MB GDDR3 / 128 biți	128MB GDDR3 / 128 biți
Frecvență chipset/memorie	519.75MHz/1120.50MHz	400MHz/1100MHz	350MHz/1000MHz	398.25MHz/1080MHz	472.5MHz/904.5MHz	325MHz/700MHz	500MHz/1000MHz	500MHz/900MHz
Rezultate teste								
Far Cry 1280	98.8	95.39	94.46	94.46	87.68	72.68	65.2	62
Far Cry 1600	81.43	80.03	73.4	73.63	65.78	53.2	46.81	44.94
Far Cry 1024 4X/8X	96.62	90.58	85.71	90.39	80.39	63.96	54.89	51.62
Far Cry 1280 4X/8X	75.23	65.63	60.15	64.88	55.89	43.5	36.1	33.58
UT2004 1280	78.59	78.4	78.61	75.21	78.16	78.3	77.62	77.45
UT2004 1600	78.12	77.8	78.28	74.68	77.68	76.92	75.09	74.05
UT2004 1024 4X/8X	79.14	78.69	79.04	75.51	78.69	78.76	77.73	77.03
UT2004 1280 4X/8X	78.23	77.98	78.12	74.34	76.8	74.49	66.94	63.66
AquaMark3 Default	65781	62435	59839	59893	61723	53611	53302	52225
Doom3 1280	67.3	75	72.8	61.2	52.1	57.6	54.5	52.3
Doom3 1600	52.6	64.4	60.3	44.4	38.8	44.1	40.6	38.6
Doom3 1024 4X/8X	63.1	70.7	68.5	56.3	45.5	52.3	40.4	38.3
Doom3 1280 4X/8X	48.3	54.5	50.8	41.4	31.6	32	25	23.7
Half Life 2 1280	70.76	62.94	60.36	68.18	59.96	44.82	46.13	45.09
Half Life 2 1600	57.68	55.97	51.25	58.31	51.1	36.67	37.81	36.93
Half Life 2 1024 4X/8X	66.87	66.67	65.56	67.14	46.35	48.55	44.73	43.41
Half Life 2 1280 4X/8X	53.62	50.26	45.06	47.05	40.46	29.52	26.55	25.71
3DMark05 Default	5575	5214	4833	4652	4631	3397	3313	3207
Note teste								
Performanțe sintetice	0.76	0.72	0.68	0.67	0.67	0.55	0.54	0.53
Performanțe jocuri	6.21	6.17	5.91	5.75	5.20	4.70	4.28	4.12
Dotări	0.13	0.14	0.13	0.13	0.13	0.13	0.12	0.12
Verdict	**7.10**	**7.02**	**6.72**	**6.55**	**6.00**	**5.38**	**4.94**	**4.77**

	ASUS N6600 TD 128M	Sparkle SP-AG43DH	ASUS N6600 TD 256M	GeCube Radeon 9550 GU Infinite Overdrive	Sparkle SP-AG4XDH	ASUS N6200 Gamer Edition	Leadtek WinFast A6200 TD	GeCube Radeon 9550 GU
								
Preț	158$	159.5$	185$	88€ / 88€	124.3$	90€ / 90€	84.2€ / 84.2€	80.3€ / 80.3€
Chipset	GeForce 6600 (NV43)	GeForce 6600 (NV43)	GeForce 6600 (NV43)	Radeon 9550 (RV360)	GeForce 6200 (NV43-V)	GeForce 6200 (NV43-V)	GeForce 6200 (NV43-V)	Radeon 9550 (RV360)
Memorie / Bus memorie	128MB / 128 biți	256MB / 128 biți	256MB / 128 biți	128MB / 128 biți	128MB / 128 biți	128MB / 128 biți	128MB / 128 biți	128MB / 128 biți
Frecvență chipset/memorie	300MHz/550MHz	300MHz/500MHz	300MHz/500MHz	472.5MHz/648MHz	300MHz/550MHz	300MHz/550MHz	300MHz/550MHz	398.25MHz/499.5MHz
Rezultate teste								
Far Cry 1280	37.68	37.31	35.68	22.7	25.59	25.57	25.37	19.57
Far Cry 1600	28.01	26.7	26.2	15.26	17.76	17.8	17.75	13.15
Far Cry 1024 4X/8X	28.62	29.66	23.97	20.05	20.26	20.23	20.17	17.12
Far Cry 1280 4X/8X	18.09	18.76	15.11	12.39	13	13	12.98	10.82
UT2004 1280	65.1	64.18	62.04	53.68	42.76	42.76	42.75	45.33
UT2004 1600	49.65	48.61	47.95	36.44	30.92	30.91	30.91	30.48
UT2004 1024 4X/8X	56.55	55.07	37.45	44.44	31.51	31.51	31.51	37.29
UT2004 1280 4X/8X	37.95	36.71	23.21	30.37	19.83	19.82	19.82	25.15
AquaMark3 Default	35294	34465	34221	31420	26253	26212	26254	26571
Doom3 1280	32.4	32.4	31	15.4	25.6	25.7	25.7	13
Doom3 1600	23.6	23.7	23.6	11.1	18.5	18.6	18.6	9.2
Doom3 1024 4X/8X	23.3	23.1	22.3	12.6	17.7	17.7	17.7	10.5
Doom3 1280 4X/8X	14.8	14.7	14.2	8.7	11.2	11.2	11.2	7.2
Half Life 2 1280	27.25	26.87	26.43	22.31	15.22	15.27	12.28	18.67
Half Life 2 1600	22.32	21.91	21.36	16.85	12.29	12.37	12.3	14.09
Half Life 2 1024 4X/8X	24.13	26.3	23.32	21.05	15.71	15.71	15.77	17.47
Half Life 2 1280 4X/8X	14.52	16.35	14.37	12.04	9.5	9.53	9.47	10.66
3DMark05 Default	2011	2055	2042	1801	1478	1480	1479	1545
Note teste								
Performanțe sintetice	0.35	0.34	0.34	0.31	0.27	0.37	0.26	0.26
Performanțe jocuri	2.60	2.60	2.32	1.8	1.70	1.70	1.70	1.52
Dotări	0.11	0.11	0.12	0.11	0.11	0.11	0.11	0.11
Verdict	**3.06**	**3.05**	**2.78**	**2.22**	**2.08**	**2.08**	**2.07**	**1.89**

PNY Verto GeForce 6600 GT	Sparkle SP-AG43GDH	XFX GeForce 6600 GT	GeCube Radeon X700 Pro	Leadtek WinFast A6600 TD	Inno3D GeForce 6600	XFX GeForce 6600	
							
185€	212.7$	225$	164.5€ / 164.5€	102.3€ / 102.3€ / 128€	156.1$	159$	Preț
GeForce 6600 GT (NV43)	GeForce 6600 GT (NV43)	GeForce 6600 GT (NV43)	Radeon X700 Pro (R410)	GeForce 6600 (NV43)	GeForce 6600 (NV43)	GeForce 6600 (NV43)	Chipset
128MB / 128 biți	128MB GDDR3 / 128 biți	128MB GDDR3 / 128 biți	128MB GDDR3 / 128 biți	128MB GDDR3 / 128 biți	128MB / 128 biți	256MB / 128 biți	Memorie / Bus memorie
500MHz/900MHz	500MHz/900MHz	500MHz/1000MHz	425.25MHz/864MHz	300MHz/550MHz	300MHz/530MHz	300MHz/500MHz	Frecvență chipset/memorie
							Rezultate teste
62.28	62.29	63.21	34.95	39.11	38.31	37.27	Far Cry 1280
44.82	44.68	44.82	22.78	27.72	27.22	26.7	Far Cry 1600
51.41	51.69	52.14	28.18	31.58	30.68	29.63	Far Cry 1024 4X/8X
33.64	33.52	34.17	15.08	20.14	19.59	18.81	Far Cry 1280 4X/8X
77.52	77.39	77.52	74.4	66.26	65.33	64.03	UT2004 1280
74.12	73.99	74.37	61.68	50.56	49.76	48.61	UT2004 1600
77.2	76.99	77.46	72.78	58.23	56.93	55.09	UT2004 1024 4X/8X
63.68	63.63	65.9	55.13	39.17	38.1	36.71	UT2004 1280 4X/8X
52216	52171	52846	50484	35459	35019	34440	AquaMark3 Default
52.3	53	49.2	23	33.2	32.5	32.3	Doom3 1280
38.8	38.7	36.1	16.1	24.4	23.8	23.7	Doom3 1600
38.2	38.3	36.5	22.5	24	23.4	23.1	Doom3 1024 4X/8X
23.7	23.4	20.2	14.1	15.2	14.5	14.6	Doom3 1280 4X/8X
44.96	45.26	45.92	40.12	27.38	27.32	26.98	Half Life 2 1280
36.86	37	37.39	30.85	22.45	22.18	21.84	Half Life 2 1600
43.18	43.37	41.93	36.66	26.7	26.46	26.07	Half Life 2 1024 4X/8X
25.8	25.65	21.78	20.55	16.43	15.85	16.45	Half Life 2 1280 4X/8X
3204	3197	3219	2715	2015	1996	2056	3DMark05 Default
							Note teste
0.53	0.52	0.53	0.49	0.35	0.34	0.34	Performanțe sintetice
4.12	4.12	4.07	2.85	2.70	2.65	2.59	Performanțe jocuri
0.11	0.11	0.14	0.12	0.12	0.11	0.13	Dotări
4.76	4.75	4.74	3.46	3.17	3.10	3.06	Verdict

PNY Verto GeForce 6600	GeCube Radeon 9550 U	Gigabyte GV-R955256D	ASUS A9550 Gamer Edition	Leadtek WinFast A6200(A) TD	ASUS A9550/TD/128M/A	Gigabyte GV-R955128T	
							
120€	59.4€ / 59.4€	72€	81.5$ / 81$ / 62€	76€ / 76€	54€	51€	Preț
GeForce 6600 (NV43)	Radeon 9550 (RV360)	Radeon 9550 (RV350)	Radeon 9550 (RV350)	GeForce 6200 (NV44)	Radeon 9550 (RV350)	Radeon 9550 (RV350)	Chipset
128MB / 64 biți	128MB / 128 biți	256MB / 128 biți	128MB / 128 biți	128MB / 64 biți	128MB / 64 biți	128MB / 64 biți	Memorie / Bus memorie
299MHz/501MHz	398.25MHz/391.5MHz	249.75MHz/391.5MHz	249.75MHz/391.5MHz	300MHz/550MHz	249.75MHz/391.5MHz	249.75MHz/391.5MHz	Frecvență chipset/memorie
							Rezultate teste
23.96	17.93	14.62	13.97	16.75	11.13	11.15	Far Cry 1280
16.93	12.04	9.95	9.56	11.41	7.32	7.32	Far Cry 1600
16.45	15.49	13.09	12.5	9.66	9.47	9.44	Far Cry 1024 4X/8X
8.49	9.88	8.73	8.2	5.93	6.3	6.3	Far Cry 1280 4X/8X
42.04	40.26	31.48	31.48	31.04	22.86	22.86	UT2004 1280
30.43	26.64	21.38	21.38	20.46	14.69	14.69	UT2004 1600
29.93	33.4	25.65	25.65	16.86	19.13	19.13	UT2004 1024 4X/8X
13.19	22.51	17.25	17.25	10.49	12.63	12.63	UT2004 1280 4X/8X
25255	24921	17538	17537	22250	14539	14718	AquaMark3 Default
19.1	12.1	9.8	9.3	10.8	7.3	7.2	Doom3 1280
13.7	8.3	6.8	6.6	6.9	4.7	4.7	Doom3 1600
13	9.5	7.6	7.4	5.7	5.8	5.7	Doom3 1024 4X/8X
6.4	6.5	5.2	5.1	3.4	4	4	Doom3 1280 4X/8X
20.51	17.43	12.32	12.33	11.99	10.2	10.47	Half Life 2 1280
16.74	12.92	9.44	9.42	9.14	7.46	7.63	Half Life 2 1600
17.2	15.94	11.84	11.86	9.17	9.61	9.49	Half Life 2 1024 4X/8X
7.89	9.81	7.35	7.28	5.07	5.79	5.79	Half Life 2 1280 4X/8X
1347	1471	1096	1077	1225	889	893	3DMark05 Default
							Note teste
0.24	0.25	0.18	0.18	0.22	0.15	0.15	Performanțe sintetice
1.52	1.38	1.09	1.07	0.92	0.81	0.81	Performanțe jocuri
0.11	0.11	0.12	0.11	0.11	0.11	0.11	Dotări
1.87	1.74	1.39	1.36	1.26	1.07	1.07	Verdict



PORTABILITATE EXTREMĂ

CAMPIONII CATEGORIEI UŞOARE

Un notebook trebuie să ofere, în primul rând, portabilitate. În acest test am reunit cele mai bune soluţii portabile disponibile (la ora redactării acestui articol) pe piaţa din România.

DUPĂ CE ANUL TRECUT AM REALIZAT UN TEST de notebook-uri destinate jocurilor, acum a venit timpul să comparăm acest tip de sisteme din punct de vedere al celei mai importante caracteristici: portabilitatea. O primă condiţie (şi cea mai importantă) pentru a putea participa la acest test comparativ a fost greutatea. Astfel, au fost admise doar sistemele care cântăreau maximum 2.4kg cu tot cu baterie. Cea de-a doua condiţie a fost legată de capacitatea harddisk-ului ce trebuia să fie de minimum 40GB. Nici cantitatea de memorie nu a fost lăsată la alegerea distribuitorului. Am considerat că o memorie de 512MB este un minimum pentru cerinţele actuale. Iniţial am dorit să testăm doar notebook-urile cu o greutate de până la 2.1kg, dar se pare că piaţa din România nu poate în acest moment să ofere suficient de multe astfel de sisteme pentru a realiza un test comparativ. Nu putem decât să sperăm că în viitorul apropiat distribuitorii vor înţelege importanţa acestei caracteristici. Notebook-urile disponibile la ora actuală pe piaţă pot fi împărţite în patru categorii: entry level (procesoare AMD Sempron si Intel Celeron), mainstream (procesoare Mobile de la AMD şi Intel derivate din variantele de desktop), high end (procesoare Intel Pentium M prezente în tehnologia Centrino şi procesoare AMD Turion64). O categorie specială o reprezintă superportabilele, destinate utilizatorilor care îşi doresc un sistem uşor şi mic din punct de vedere al dimensiunilor. Diagonala maximă a ecranului este de 13.3", dar în general vom întâlni între 10" şi 12". Majoritatea superportabilelor au unitatea optică externă şi performanţe mai reduse.

SISTEMUL DE TESTARE

Performanţele au contribuit decât cu 10% la verdict. Construcţia şi dotările au punctat 70%. La contrucţie am ţinut cont de greutate şi dimensiuni dar şi de elemente legate de ergonomie. La capitolul dotări s-au punctat: capacitatea harddisk-ului, numărul de porturi USB2.0, firewire, Bluetooth dar şi detalii suplimentare cum ar fi card reader sau posibilitatea conectării la un docking station. Nu putem să fim mulţumiţi de un notebook dacă este performant şi are dimensiuni mici dar bateria îi oferă o autonomie foarte mică. Autonomia dată de baterie conferă notebook-ului avantajul principal faţă de un desktop: mobilitatea. Aşa că autonomia a fost creditată cu 20% din nota finală. Testele pentru măsurarea performanţelor s-au realizat cu benchmark-urile 3DMark2001SE în rezoluţie de 1024x768, PCMark05 (testele de memorie, procesor, placă video şi harddisk), SiSoft Sandra (testele de memorie şi procesor). Testele de performanţă au fost efectuate cu notebook-urile conectate la sursa de alimentare pentru a nu influenţa rezultatele reale. Testul de autonomie a fost realizat folosind programul Battery Eater Pro versiunea 2.0. Pentru testul de autonomie 3D am folosit opţiunea "Classic" ce evaluează performanţa bateriei în condiţii de stres maxim prin rularea unei aplicaţii 3D până la epuizarea bateriei. Pentru a măsura durata de autonomie office am ales din benchmark-ul Battery Eater Pro opţiunea "reader" ce simulează citirea unui text încărcat de pe harddisk. Pentru ambele teste de autonomie am dezactivat opţiunea de intrare în hibernare a notebook-ului în momentul scăderii nivelului de încărcare a bateriei sub un nivel predefinit. Am dezactivat toate opţiunile de închidere automată a monitorului şi oprire a harddisk-ului. Pentru a nu influenţa rezultatul de autonomie, au fost dezactivate opţiunile Bluetooth şi wireless. Opţiunile de conservare a energiei precum PowerPlay pentru plăcile grafice ATI sau SpeedStep pentru procesoarele Intel au fost activate, deoarece reprezintă funcţii care au un rol important în autonomia reală a notebook-ului.

CONCLUZIE

Orice notebook veţi alege dintre cele şapte prezentate cu siguranţă veţi face o alegere bună. În momentul achiziţiei trebuie să cântăriţi foarte bine ofertele, să alegeţi exact sistemul care vi se potriveşte, deoarece, spre deosebire de desktop-uri, un upgrade ulterior este aproape imposibil de realizat.

Liviu Marica

IBM ThinkPad T42



Procesor: Intel Pentium M 1.70 GHz • Chipset: 855PM • Memorie RAM: 512MB
Diagonală ecran: 15” • Harddisk: 40GB • Unitate optică: DVD Combo
Dimensiuni (Lxlxh): 311x255x26.6mm • Greutate: 2.4kg

68.7

ThinkPad T42 este primul model IBM bazat pe procesorul Intel Dothan. Are carcasa din magneziu şi dispune de un sistem de autentificare prin amprentă digitală. Are ecran LCD de 15”, o diagonală mare pentru un sistem portabil de 2.4kg.

PORTABILITATE

Are o baterie de 4400mAh, ce împreună cu tehnologia Centrino este capabilă să asigure o autonomie impresionantă. În testele de autonomie 3D a reuşit să funcţioneze 2 ore si 26 de minute, iar în testele office Battery Eater Pro a cronometrat 3 ore si 13 minute. Rezultatul obţinut în testul de autonomie 3D este la doar 29 de minute de cea mai bună performanţă înregistrată de Fujitsu Siemens LIFEBOOK P7010 (2 ore şi 55 minute).

PERFORMANŢE

În PCMark05 a obţinut un rezultat de 2980, un scor bun pentru un sistem office. Placa video ATI Mobility Radeon 7500 32MB şi procesorul Intel Pentium M 1.70GHz au reuşit să obţină în 3DMark2001SE un scor de 3930 de puncte, al treilea rezultat din test, la mică diferenţă de soluţia HP.

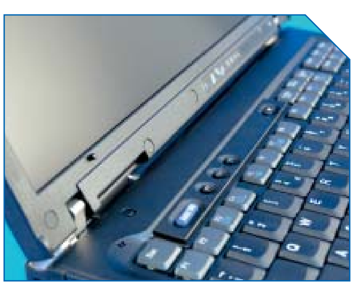
DOTĂRI

Mi-a plăcut în mod deosebit acurateţea Touchpad-ului. ThinkPad T42 este dotat atât cu Touchpad, cât şi cu TrackPoint, pentru cei obişnuiţi cu acest sistem de navigare. La minusuri putem remarca lipsa conectorilor FireWire (o dotare care a devenit un standard pentru notebook-uri) şi numărul mic de porturi USB 2.0: doar două. Unitatea optică este DVD Combo şi nu DVD Writer aşa cum am fi dorit. Pe rama ecranului, în partea superioară, este montată o lampă cu rolul de iluminare a tastaturii, funcţie utilă celor care vor să lucreze în condiţii de întuneric.

CONCLUZIE

IBM ThinkPad T42 este un sistem destinat utilizatorilor care îşi doresc un notebook uşor, subţire şi cu ecran LCD de 15".





1870$ | 36 luni | Tornado Sistems

LG XNote LM50a



Procesor: Intel Pentium M 735 (1.70GHz) • Chipset: 855PM • Memorie RAM: 512MB • Diagonală ecran: 15” • Harddisk: 60GB • Unitate optică: DVD-RW
Dimensiuni (Lxlxh): 331x274x26.4mm • Greutate: 2.4kg

72.3

Al doilea notebook testat a fost LG XNote LM50a. Greutatea notebook-ului este de 2.4kg, iar diagonala ecranului LCD este de 15”.

PORTABILITATE

Din punct de vedere al dimensiunilor şi a greutăţii, XNote LM50a are o portabilitate mai mică decât a celorlalte concurente din test. Totuşi, cei care îşi doresc un ecran mai mare şi un sistem performant în aplicaţiile 3D vor fi dispuşi să accepte dimensiunile de 331x274x26.4mm.

PERFORMANŢE

La capitolul performanţe, XNote LM50a s-a comportat foarte bine fiind cel mai performant notebook din test. La rezultatele mari obţinute în 3DMark2001SE şi PCMark05 a contribuit procesorul Intel Pentium M 735 (la 1.70GHz), dar în mod special placa video ATI Radeon Mobility 9700. Astfel, în 3DMark2001SE XNote LM50a şi-a demonstrat forţele obţinând un impresionant scor de 10274 de puncte comparativ cu următoarele cele mai bune două scoruri: 4058 de puncte (HP Compaq nc6220) şi 3930 de puncte (IBM ThinkPad T42).

DOTĂRI

Cele trei porturi USB 2.0 sunt inspirat dispuse: unul în dreapta aproape de partea din spate şi două în stânga aproape de partea din faţă. Portul paralel şi ieşirea VGA sunt dispuse în stânga, mascate de o uşiţă. Portul firewire este cu patru pini şi este poziţionat alături de slotul PCMCIA şi card reader (Memory Stick, MMC/SD). Butoanele de pornit/oprit şi de volum au un design interesant, dar sunt destul de incomod de folosit. Unitatea optică este un DVD Writer Super Multi Drive capabil să scrie şi să citească DVD-uri în format DVD+R/+RW, DVD-R/-RW şi DVD-RAM.

CONCLUZIE

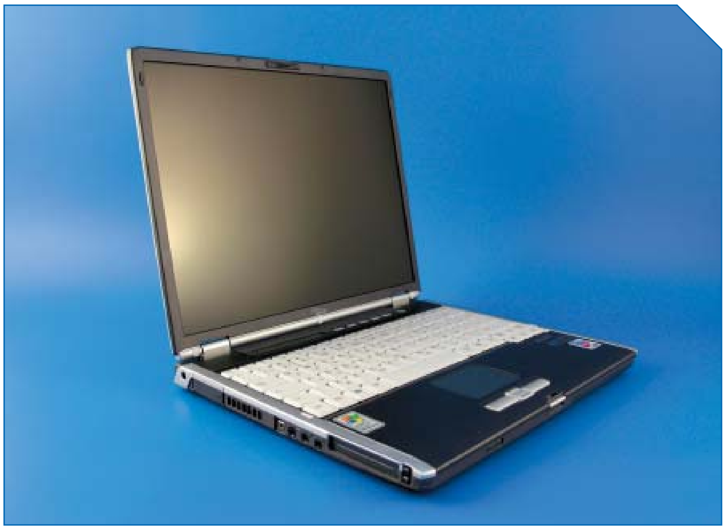
Un sistem destinat celor care doresc să folosească notebook-ul şi în aplicaţii 3D. Raportul performanţe-dimensiuni/greutate este foarte bun.





1700€ | 12 luni | LG Electronics România

Fujitsu Siemens LIFEBOOK S7010



Procesor: Intel Pentium M 1.8GHz • Chipset: 855GME • Memorie RAM: 512MB
Diagonală ecran: 14.1” • Harddisk: 80GB • Unitate optică: DVD-RW
Dimensiuni (Lxlxh): 306x247x33mm • Greutate: 1.75kg

66.7

Fujitsu Siemens LIFEBOOK S7010 cântăreşte 1.75kg, are ecran LCD de 14.1”, iar carcasa este realizată dintr-un aliaj de magneziu.

PORTABILITATE

Autonomia în testele office a fost de 2 ore şi 41 de minute, în timp ce în testele 3D bateria de 4800mAh nu a reuşit să susţină sistemul decât 1 oră şi 31 de minute. Un rezultat mai slab decât acesta a fost înregistrat doar de IBM ThinkPad X40 (1 oră şi 20 minute).

PERFORMANŢE

În 3DMark2001SE a obţinut 2435 de puncte, clasându-se la acest test pe locul al cincilea. Cauza rezultatelor mici din testele PCMark05 este gestionarea slabă a memoriei. În sprijinul acestei afirmaţii vin rezultatele din SiSoft Sandra Memorie (2202MB/s) şi PCMark05 memorie (2696), mai mici decât cele obţinute de majoritatea concurentelor, în timp ce în testele de procesor LIFEBOOK S7010 a reuşit cele mai bune rezultate.

DOTĂRI

LIFEBOOK S7010 este dotat atât cu Touchpad, cât şi cu TrackPoint. Are unitate optică DVD Writer. În partea superioară a tastaturii este amplasat un panou de comandă ce conţine: un mic ecran LCD care afişează informaţii despre starea sistemului, cinci butoane pentru introducerea unui cod de securitate şi un buton de pornit/oprit. Acest panou de comandă este încadrat de două boxe. În partea din spate-dreapta sunt poziţionate două porturi USB 2.0 şi senzorul IrDA. Tot în spate, dar în partea din stânga este amplasată mufa de reţea. Funcţia wireless se poate dezactiva rapid prin intermediul unui comutator amplasat în partea din faţă. Pentru a prelungi cât mai mult durata de viaţă a bateriei, vă recomandăm să dezactivaţi funcţia wireless atunci când nu aveţi nevoie de ea.

CONCLUZIE

Fujitsu Siemens LIFEBOOK S7010 este un notebook care se remarcă, în primul rând, prin dotările de top.





1.650€ | 36 luni | Tornado Sistems

HP Compaq nc6220



Procesor: Intel Pentium M 1.73GHz • Chipset: 915GM • Memorie RAM: 512MB
Diagonală ecran: 14.1” • Harddisk: 40GB • Unitate optică: DVD Combo
Dimensiuni (Lxlxh): 315x257x27mm • Greutate: 2.3kg

69.3

HP Compaq nc6220 are o greutate de 2.3kg şi ecran LCD de 14.1", în timp ce dimensiunile sunt de 315x257x27mm. Designul este clasic, fiind potrivit pentru mediul business.

PORTABILITATE

Notebook-ul beneficiază de tehnologia HP Mobile Data Protection System prin intermediul căreia harddisk-ul este protejat împotriva şocurilor şi a vibraţiilor. Ecranul LCD este rezistent la zgârieturi graţie tehnologiei HP Panel Protection System. Din păcate, în partea din jos a tastaturii sunt amplasate două elemente realizate din cauciuc care lovesc ecranul imprimând pe acesta urme. Autonomia în testele office a fost de 3 ore şi 49 de minute, în timp ce în testele 3D bateria de 4800mAh a susţinut sistemul Compaq nc6220 timp de 1 oră şi 43 de minute.

PERFORMANŢE

La baza sistemului este procesorul Intel Pentium M 1.73GHz. Chiar dacă placa video este integrată (în chipset-ul 915GM), rezultatele în testele 3D au fost foarte bune: 4058 de puncte în 3DMark2001SE, fiind al doilea rezultat după LG XNote LM50a (placă video ATI Mobility Radeon 9700), şi 684 de puncte în PCMark05.

DOTĂRI

Este dotat cu Wi-Fi (IEEE 802.11g) şi Bluetooth. În partea din stânga este amplasat un card reader SD, iar în spatele notebook-ului sunt doar trei mufe: de alimentare, ieşire video S-Video şi VGA. Din păcate, nu este dotat cu DVD Writer, iar harddisk-ul este de doar 40GB. În mod standard vine cu următoarele programe instalate: Norton AntiVirus 2005, InterVideo WinDVD 5, WinDVD Creator 2.0 şi Sonic RecordNow! 7.

CONCLUZIE

Compaq nc6220 este un notebook performant şi fiabil fiind recomandat în mod special utilizatorilor din mediul business.





1369€ | 36 luni | Partenerii HP România


Forța tehnologiei!
ONE Fighter
3450 $
cu TVA
Placa de baza Gigabyte K8NSXP SLI
Procesor AMD 64 3800+
Cooler Gigabyte 3D Rocket Cooler-Pro GH-PCU22-VG
Card Video 2 x GV-NX68U256D-B (SLI)
Memorie RAM 1024 TwinX1024-4400C25PT
HDD 2 x Seagate 200G Barracuda SATA
DVDR Pioneer DVR-109
Sunet Creative Sound Blaster Audigy2 ZS
Carcasa Antec Plus View 1000AMG
Sursa Hiper Power 480W HPU-4S480
www.caro.ro
București, Str. Avram Iancu 16, sector 2; Tel./Fax: +40-21-313.71.09/10/11
București, Șos. Mihai Bravu 302-304, sector 3 (rond Baba Novac)
Galați, Str. Siderurgiștilor 9, Bl. PS2, parter; Tel./Fax: +4 0236-312.440
Galați, Str. Domnească 15, Bl. D; Tel.: +4 0236-419.441, Fax: 0236-312.440
Pitești, Str. I.C. Brătianu, Bl. 40, Sc.C, Ap.2; Tel./Fax: +4 0248-223.835
Iași, Str. Silvestru 2, Bl. L2, parter și mezanin; Tel.: +4 0232-206.190, Fax: 0232-206.194
CARO GROUP
Performance you can touch!

IBM ThinkPad X40



Procesor: Intel Pentium M 738 (1.40GHz) • Chipset: 855GME • Memorie RAM: 512MB • Diagonală ecran: 12.1" • Harddisk: 40GB • Unitate optică: DVD Combo
Dimensiuni (Lxlxh): 268x211x27mm • Greutate: 1.23kg (1.4kg)

73.7

Este destinat utilizatorilor care au nevoie de un sistem portabil pentru aplicaţii de tip office. Este caracterizat, în primul rând, prin greutatea de doar 1.23kg şi dimensiunile reduse (grosime de doar 27mm).

PORTABILITATE

ThinkPad X40 este cel mai uşor şi mai subţire notebook din test (dacă nu ţinem cont de Flybook care nu a participat efectiv la test, fiind prezentat drept o soluţie alternativă). Are doar 1.23kg, iar dacă se ataşează modulul docking station ajunge la 1.4kg. Autonomia în testele office a fost de 2 ore şi 45 de minute, în timp ce în testele 3D bateria de doar 1900mAh a susţinut sistemul ThinkPad X40 timp de 1 oră şi 20 de minute. Dacă ar fi fost dotat cu o baterie mai puternică, rezultatele ar fi fost mult mai bune.

PERFORMANŢE

Procesorul Intel Pentium M 738 (1.40GHz) şi placa video integrată nu au reuşit să ridice notebook-ul ThinkPad X40 la nivelul celorlalte concurente. Totuşi, rezultatele obţinute confirmă faptul că ThinkPad X40 poate rula fără probleme orice aplicaţie office sau audio-video.

DOTĂRI

În pachet se află un docking station, care oferă acces la unitatea optică (fără acest modul nu are unitate optică), şi un număr suplimentar de conectori. Deoarece nu dispune de Touchpad, utilizatorii care sunt obişnuiţi să folosească acest tip de device vor trebui să înveţe să folosească TrackPoint-ul. Dotările, designul şi materialele de calitate din care este realizat IBM ThinkPad X40 au contribuit la acordarea distincţiei "Alegerea redacţiei".

CONCLUZIE

Nota la construcţie şi performanţele bune au contribuit la clasarea sistemului IBM ThinkPad X40 pe locul al doilea. Dacă ar fi avut rezultate mai bune în testele de autonomie, ar fi ocupat cu siguranţă primul loc.





1870$ | 36 luni | Dealerii autorizaţi TREND

Fujitsu Siemens LIFEBOOK P7010



Procesor: Intel Pentium M 713 (1.40GHz) • Chipset: 855GME • Memorie RAM: 512MB • Diagonală ecran: 10.6" • Harddisk: 60GB • Unitate optică: DVD Combo
Dimensiuni (Lxlxh): 261x199x32.5mm • Greutate: 1.3kg

86.3

Fujitsu Siemens LIFEBOOK P7010 are ecran LCD de 10.6" (unghiul de vizibilitate este foarte bun) şi cântăreşte doar 1.3kg. Are la bază un procesor Intel Pentium M 713 (1.40GHz), iar placa video este integrată în chipset-ul 855GME. LIFEBOOK P7010 respectă cu adevărat conceptul de notebook ultraportabil şi are un design futurist.

PORTABILITATE

În testele de autonomie a reuşit cele mai bune rezultate. Astfel, în aplicaţiile 3D a funcţionat 2 ore şi 55 de minute, iar în testele office bateria de 4800mAh a alimentat notebook-ul LIFEBOOK P7010 timp de 5 ore şi 6 minute. Are cea mai mică arie a capacului (261x199mm), însă IBM ThinkPad X40 este mai subţire (27mm comparativ cu 32.5mm).

PERFORMANŢE

Nu este un campion al performanţei, însă resursele de care dispune sunt suficiente pentru aplicaţiile din categoria office şi multimedia. Nu are nici un fel de probleme în rularea fişierelor video comprimate cu DivX şi chiar am experimentat cu succes rularea unor aplicaţii de editare video. În PCMark04 a obţinut scorul de 1957 de puncte, fiind cel mai mic rezultat din test. Aceeaşi poziţie a ocupat şi în testul 3DMark2001SE cu cele 2283 de puncte înregistrate.

DOTĂRI

Posesorii de telefoane mobile vor fi dezamăgiţi de faptul că LIFEBOOK P7010 nu are Bluetooth şi nici IrDA. Un alt minus este faptul că unitatea optică este DVD Combo. Are cititor de carduri (Memory Stick, Memory Stick PRO, MMC/SD, CF) şi comutator pentru oprirea/pornirea funcţiei wireless IEEE 802.11g.

CONCLUZIE

Dimensiunile mici, greutatea de 1.3kg, dar în special autonomia foarte bună i-au adus sistemului Fujitsu Siemens LIFEBOOK P7010 locul întâi în acest test. Un sistem pe care şi l-ar dori orice utilizator care are nevoie de mobilitate.





1703€ | 36 luni | Lasting System

Prestigio **Visconte 120**



Procesor: Intel Pentium M 1.6GHz • Chipset: 855GME • Memorie RAM: 512MB
Diagonală ecran: 12.1” • Harddisk: 60GB • Unitate optică: DVD Combo
Dimensiuni (Lxlxh): 292x230x31.2mm • Greutate: 1.9kg

68.4

Prestigio Visconte 120 are ecran LCD de 12.1” şi doar 1.9kg, fiind cu adevărat un notebook portabil. Este un sistem echilibrat care oferă aproape tot ce aştepţi de la un notebook: portabilitate, performanţă, aspect plăcut şi ergonomic.

PORTABILITATE

Autonomia în testele office a fost de 3 ore şi 53 de minute, în timp ce în testele 3D bateria de 4000mAh a susţinut sistemul Prestigio Visconte 120 timp de 1 oră şi 45 de minute.

PERFORMANŢE

La capitolul performanţă s-a clasat pe locul al treilea, însă autonomia mai mică decât a concurentelor a avut o contribuţie decisivă în stabilirea poziţiei finale. În PCMark05 a reuşit al doilea rezultat (3022) după LG XNote LM50a (3430). A reuşit să randeze 5.6 pagini web pe secundă fiind cel mai bun rezultat după cel al notebook-ului Fujitsu Siemens LIFEBOOK S7010 (5.713 pagini web pe secundă). Visconte 120 a obţinut 2608 puncte, în 3DMark2001SE fiind al patrulea rezultat din test.

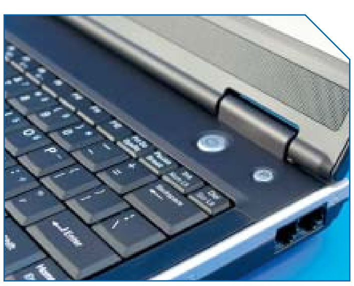
DOTĂRI

Din păcate, unitatea optică este doar DVD Combo, însă se poate opta pentru un upgrade la DVD Writer. Calitatea imaginii oferite de ecranul LCD este foarte bună. Nu dispune de Bluetooth şi nici nu se poate conecta la un docking station. Are două porturi USB 2.0 şi unul firewire. În spatele notebook-ului este amplasată o singură mufă, cea de alimentare.

CONCLUZIE

După terminarea testelor şi analizarea rezultatelor am fost impresionaţi de raportul dotări – performanţă/preţ oferit de Visconte 120. Pentru 1050$ (preţ comparativ cu cel al unui desktop performant) cumpărătorul primeşte un notebook cu dotări de top şi performanţe bune. Din acest motiv Visconte 120 a primit din partea noastră distincţia “Soluţie buget”.





1050$ | 24 luni | ASBIS România

Dialogue **Flybook**



Procesor: Transmeta Crusoe TM-5800 1GHz • Chipset: ALi 1535+
Memorie RAM: 512MB • Diagonală ecran: 8.9” wide • Harddisk: 40GB
Unitate optică: Nu • Dimensiuni (Lxlxh): 235x155x31mm • Greutate: 1.2kg

N/A

Pentru utilizatorii care doresc o alternativă la un sistem notebook am ales să prezentăm Dialogue Flybook. Ecranul de tip touchscreen de 8.9” transformă prin pivotare sistemul Flybook în tablet PC.

PORTABILITATE

Cu o greutate de doar 1.2kg, Flybook are cele mai reduse dimensiuni dintre sistemele prezentate în acest test. Autonomia în testele office a fost de 3 ore şi 11 minute, în timp ce în testele 3D bateria de 2200mAh a susţinut sistemul Flybook timp de 1 oră şi 32 de minute.

PERFORMANŢE

Flybook are o configuraţie ce-i permite vizionarea filmelor în format 16:9 şi se pot captura imagini direct de la o cameră video digitală prin unul dintre cele doua porturi firewire. Procesorul care stă la baza sistemului este Transmeta Crusoe la 1GHz, iar placa video este ATI Mobility Radeon 7000. Cu toate că placa video nu este integrată, rezultatele în testele 3D au fost slabe, dar acestea nu sunt un minus având în vedere destinaţia sistemului Flybook. Atunci când am vizionat un fişier video în format DivX, gradul de ocupare al procesorului a fost aproape de maximum. Prin urmare, dacă se rulează un fişier video cu un grad mare de comprimare, nu se mai pot realiza simultan şi alte operaţii.

DOTĂRI

Surprinzător pentru dimensiunile de numai 235x155x31mm, Flybook este dotat cu Wi-Fi, Bluetooth si GPRS (triband), dar şi cu modem şi placă de reţea. O dotare interesantă este slotul pentru cartela GSM şi CDMA care permit derularea apelurilor telefonice sau navigarea pe Internet în orice loc din lume. Dispune de ieşire video S-Video şi VGA. Nu are integrată unitate optică.

CONCLUZIE

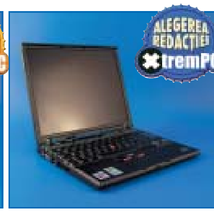
Dacă doriţi mobilitate maximă din punct de vedere al dimensiunilor, este bine să luaţi în calcul şi alternativa numită Flybook.





1650€ | 12 luni | ASESOFT

Fujitsu Siemens LIFEBOOK P7010


IBM ThinkPad X40


LG XNote LM50a


HP Compaq nc6220


IBM ThinkPad T42

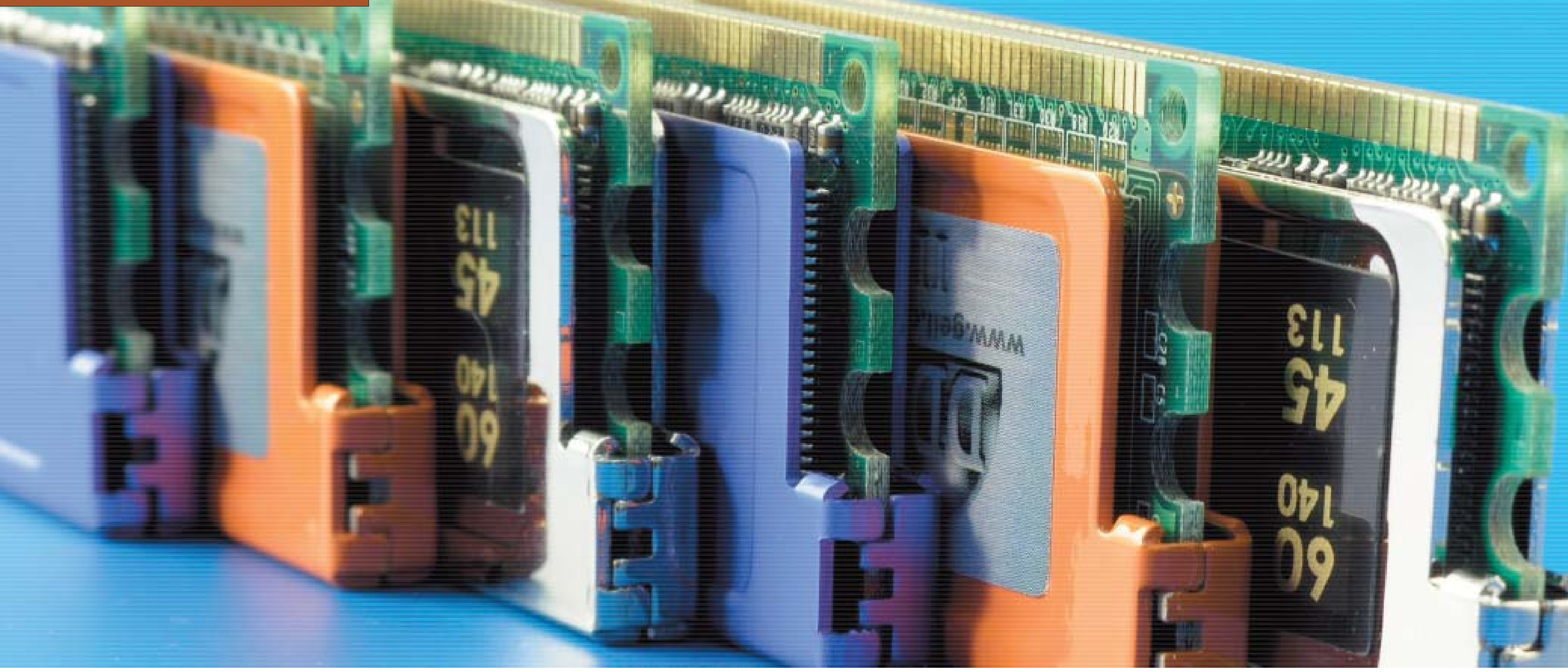

Prestigio Visconte 120


Fujitsu Siemens LIFEBOOK S7010


Dialogue Flybook


	Fujitsu Siemens LIFEBOOK P7010	IBM ThinkPad X40	LG XNote LM50a	HP Compaq nc6220	IBM ThinkPad T42	Prestigio Visconte 120	Fujitsu Siemens LIFEBOOK S7010	Dialogue Flybook
Preț	1703¤	1.870$	1700€	1369€	1870$	1050$	1.650€	1650€
Detalii tehnice								
Procesor	Intel Pentium M 713 (1.40GHz)	Intel Pentium M 738 (1.40GHz)	Intel Pentium M 735 (1.70GHz)	Intel Pentium M 1.73GHz	Intel Pentium M 1.70 Ghz	Intel Pentium M 1.6GHz	Intel Pentium M 1.8GHz	Transmeta Crusoe TM-5800 1GHz
Chipset	855GME	855GME	855PM	915GM	855PM	855GME	855GME	ALi 1535+
Memorie RAM	512MB	512MB	512MB	512MB	512MB	512MB	512MB	512MB
Diagonală ecran	10.6”	12.1”	15”	14.1”	15”	12.1”	14.1”	8.9” wide
Rezoluție maximă TFT	1280x768	1024x768	1400x1500	1024x768	1024x768	1280x800	1024x768	1024x600
Placă video	855GME	855GME	Ati Mobility Radeon 9700	915GM	Ati Mobility Radeon 7500 32MB	855GME	855GME	Mobility Radeon 7000
Harddisk	60GB	40GB	60GB	40GB	40GB	60GB	80GB	40GB
Unitate optică	DVD Combo	DVD Combo	DVD-RW	DVD Combo	DVD Combo	DVD Combo	DVD-RW	Nu
Dimensiuni	261x199x32.5mm	268x211x27mm	331x274x26.4mm	315x257x27mm	311x255x26.6mm	292x230x31.2mm	306x247x33mm	235x155x31mm
Greutate	1.3kg	1.23kg (1.4kg)	2.4kg	2.3kg	2.4kg	1.9kg	1.75kg	1.2kg
PCMCIA	1	1	1	1	2	1	1	1
Firewire / USB 2.0	1 / 2	0 / 3+3	1 / 3	0 / 3	0 / 2	1 / 2	1 / 3	2 / 2
TV-Out	Da	Nu	Da	Da	Da	Da	Da	Da
IrDA / Wi-Fi	Nu / IEEE 802.11g	Nu / IEEE 802.11g	Da / IEEE 802.11g	Da / IEEE 802.11g	Da / IEEE 802.11g	Nu / IEEE 802.11g	Da / IEEE 802.11g	Nu / IEEE 802.11g
Port paralel / serial	Nu / Nu	Da / Da	Da / Nu	Nu / Da	Da / Nu	Nu / Nu	Nu / Nu	Nu / Nu
Bluetooth	Nu	Nu	Nu	Da	Da	Nu	Da	Da
Docking station	Da	Da	Nu	Da	Da	Nu	Da	Nu
Card reader	MS, MMC/SD, CF, MS PRO	Nu	MS, MMC/SD	MMC/SD	Nu	MS, MMC/SD, MS PRO	Nu	Nu
Baterie	4800mAh	1900mAh	4400mAh	4800mAh	4400mAh	4000mAh	4800mAh	2200mAh
Sistem de operare	Windows XP Professional	Windows XP Professional	Windows XP Professional	Windows XP Professional	Windows XP Professional	Windows XP Professional	Windows XP Professional	Windows XP Home
Rezultate teste								
Autonomie 3D	2 ore și 55 minute	1 oră și 20 minute	1 oră și 52 minute	1 oră și 43 minute	2 ore si 26 minute	1 oră și 45 minute	1 oră și 31 minute	1 oră și 32 minute
Autonomie office	5 ore și 6 minute	2 ore și 45 minute	4 ore și 17 minute	3 ore și 49 minute	3 ore si 13 minute	3 ore și 53 minute	2 ore și 41 minute	3 ore și 11 minute
3DMark2001SE	2283	2382	10274	4058	3930	2608	2435	N/A
PCMark05	1957	2354	3430	2986	2980	3022	2950	798
PCMark05 CPU / memorie	2137 / 1988	2643 / 2313	3295 / 2705	3383 / 2924	3238 / 2350	3302 / 2918	3499 / 2696	829 /579
PCMark05 video	664	692	2019	684	773	657	657	216
PCMark05 HDD	2533	1870	2534	2721	3051	2870	3128	2201
File compression	2.020MB/s	2.571MB/s	3.214MB/s	3.235MB/s	3.139MB/s	3.288MB/s	3.328MB/s	0.996MB/s
File encryption	16.417MB/s	20.502MB/s	25.352MB/s	25.646MB/s	24.794MB/s	26.441MB/s	26.893MB/s	9.853MB/s
Conversie audio	1515.796KB/s	1896.378KB/s	2338.398KB/s	2363.372KB/s	2301.532KB/s	2435.856KB/s	2492.928KB/s	475.962KB/s
Randare pagină web	3.194 pagini/s	4.225 pagini/s	5.412 pagini/s	5.373 pagini/s	5.089 pagini/s	5.6 pagini/s	5.713 pagini/s	0.967 pagini/s
Codare video WMV	26.294 fps	33.033 fps	41.489 fps	41.477 fps	40.107 fps	40.820 fps	43.314 fps	6.309 fps
Codare video DivX	31.079 fps	37.026 fps	45.981 fps	45.477 fps	45.206 fps	48.177 fps	50.297 fps	6.974 fps
XP Start-up	4.739MB/s	4.136 MB/s	4.652 MB/s	5.370 MB/s	5.495MB/s	5.211MB/s	5.759MB/s	4.496MB/s
SiSoft Sandra CPU Dhry	4322Mips	5657Mips	6935Mips	7047Mips	6852Mips	7211Mips	7373Mips	1959Mips
SiSoft Sandra CPU Whet	1955Mflops	2457Mflops	3014Mflops	3072Mflops	2307Mflops	3133Mflops	3203Mflops	249Mflops
SiSoft Sandra Memorie	2036MB/s	2183MB/s	2305MB/s	2648MB/s	2158MB/s	2374MB/s	2202MB/s	320MB/s
SiSoft Sandra HDD	24MB/s	18MB/s	23MB/s	26MB/s	31MB/s	26MB/s	30MB/s	21MB/s
Note teste								
Notă contrucție	92.43	99.12	57.43	61.05	62	68.39	65.21	N/A
Notă autonomie	94.75	47.5	70.83	63.92	68.67	65.08	49.58	N/A
Notă performanță	58.21	68.64	96.05	87.77	79.92	83.67	81.98	N/A
Notă dotări	75	78	93	84	75	67	92	N/A
Verdict final	86.3	73.7	72.3	69.3	68.7	68.4	66.7	N/A

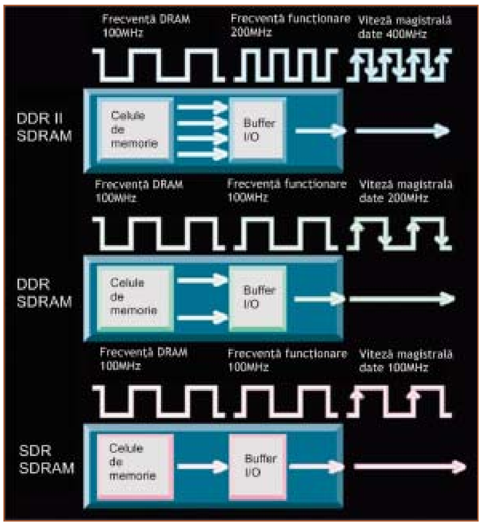

GeCube
PUTERE 3D DE LA ATI
9550
OD / GU / U
Performanța accesibilă
GeCube 9550
Infinite OD
ATi Radeon 9550 Ultra (470MHz), 128 MB DDR (128bit, 2.5, 650MHz), TV-Out, DVI, VGA, Power DVD 5.0, AGP8X.
GeCube 9550 GU
ATi Radeon 9550 Ultra (400MHz), 128 MB DDR (128bit, 3.3, 500MHz), TV-Out, DVI, VGA, AGP8X
GeCube 9550 U
ATi Radeon 9550 GT (400MHz), 128 MB DDR (128bit, 5ns, 400MHz), TV-Out, DVI, VGA, AGP8X
GRAPHICS BY ATi
Plăci video disponibile în orice magazin IT care se respectă
SKINMEDIA
Str. Al. Pușkin 18 - București 1; Tel: 021-231.50.97;
Fax: 021-230.06.92; Mobil: 0724.237.323 / 0788.633.421
E-mail: contact@skin.ro; Web: http://www.skin.ro



DDR CONTRA DDR2
TIMING-URI SAU FRECVENŢĂ

Încă din momentul anunţării memoriilor DDR2 se ştia că primele modele nu se vor ridica la nivelul performanţei oferit de DDR400 din cauza latenţelor mult mai mari.

LA MAI BINE DE UN AN DE LA LANSARE, memoriile DDR2 încep încet să penetreze piaţa, preţurile ajungând la niveluri apropiate de DDR. De asemenea pentru amatorii overclocking-ului au fost lansate kit-uri cu frecvenţe de funcţionare mai mari, nesuportate încă oficial de producătorii de chipset-uri pentru plăci de bază. Una dintre piedicile în calea răspândirii DDR2 este şi incompatibilitatea acestora cu procesoarele AMD Athlon64 ce integrează un controller de memorie DDR.



➲ **Principalele diferenţe între DDR şi DDR2 constau în modul de transmisie a datelor**

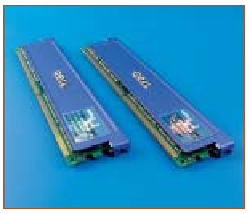
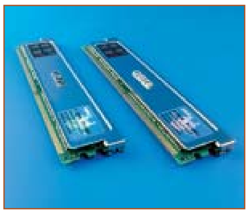
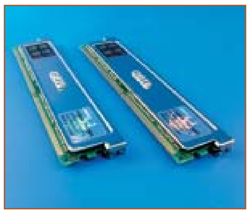
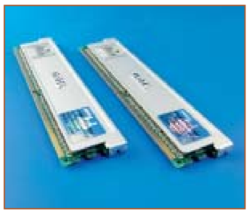
DIFERENŢE DINTRE DDR ŞI DDR2

Principala diferenţă vizuală dintre memoriile DDR şi DDR2 stă în felul de împachetare al modulelor: TSOP (Thin Small Outline Package) pentru DDR şi FBGA (Fine Ball Grid Array) pentru DDR2. Acesta din urmă permite scăderea dimensiunilor şi implicit a consumului de curent prin folosirea unei tensiuni de alimentare de doar 1.8V faţă de 2.5V. Toate memoriile DDR2 sunt produse în format FBGA, lucru necesar pentru a permite frecvenţe de funcţionare mai mari de 200MHz. Dezavantajul este preţul încă mare al procesului de fabricaţie FBGA faţă de mult mai răspânditul TSOP.

Tot ca diferenţă faţă de memoriile DDR unde semnalul în exces transmis era eliminat prin intermediul unor tranzistoare integrate pe placa de bază, la DDR2 aceste componente sunt integrate în fiecare chip de memorie. Pentru a preveni coliziunile dintre transmisiile de date, DDR2 implementează tehnologiile Posted CAS şi Additive Latency. Integritatea semnalului transmis este, de asemenea, crescută prin intermediul Off Chip Driver Calibration.

Principiul de funcţionare al memoriei DDR (Dual Data Rate), SDRAM, este simplu: datele sunt transmise de două ori pe ciclul de tact, prin accesarea simultană a două bancuri de memorie. Astfel, DDR400 are o frecvenţă reală de funcţionare de 200MHz, însă se comportă ca o memorie SDRAM care ar funcţiona la 400MHz. Necesitatea introducerii memoriilor DDR2 se justifică prin atingerea unor limite în ceea ce priveşte frecvenţa de funcţionare a DDR SDRAM, alternativa folosirii unei magistrale pe 256 biţi fiind prea costisitoare pentru segmentul desktop (majoritatea plăcilor de bază actuale folosesc o magistrală dual channel pe 128 biţi).

Memoria DDR2 accesează simultan patru bancuri de memorie, transmiţând de patru ori date per ciclu de tact. O memorie DDR2-400 are o frecvenţă reală de funcţionare de doar 100MHz. Astfel, memoriile DDR2 sunt capabile să ofere lăţimi de bandă mai mari decât DDR la aceeaşi frecvenţă de funcţionare. Din păcate, lăţimea de bandă nu este singurul parametru care influenţează performanţa memoriei. Latenţa are în multe cazuri un impact mai mare asupra performanţei. La acest capitol DDR2 stă mai prost decât DDR, deoarece latenţele sunt măsurate în cicluri de tact. Astfel, la 100MHz ai DDR2-400, o latenţă CAS 2 înseamnă 20 nanosecunde, iar la DDR400 ce funcţionează la 200MHz, CAS 2 înseamnă doar 10 nanosecunde. Acest neajuns al memoriilor DDR2 se va estompa o dată cu creşterea frecvenţelor de funcţionare şi scăderea latenţelor.

	Value DDR400 1GB dual channel	Ultra DDR433 1GB dual channel	Ultra-X DDR400 1GB dual channel	Value DDR2 533 1GB dual channel	Ultra DDR2 533 1GB dual channel
					
Frecvență funcționare	400MHz	433MHz	400MHz	533MHz	533MHz
Cantitate	2x512MB	2x512MB	2x512MB	2x512MB	2x512MB
Timing-uri	2.5-4-4-8@2T	2-3-3-6@1T	2-2-2-5@1T	4-4-4-12	3-3-3-8
Teste 400MHz / 533MHz SPD					
Cachemem Read	3898MB/s	4063.6MB/s	4101.2MB/s	3860.1MB/s	4091.1MB/s
Cachemem Write	1691MB/s	1794.7MB/s	1861.8MB/s	1833MB/s	2006.5MB/s
SiSoft Sandra 2005 Int	4575MB/s	4677MB/s	4686MB/s	4777MB/s	4860MB/s
SiSoft Sandra 2005 Float	4590MB/s	4649MB/s	4688MB/s	4767MB/s	4860MB/s
3DMark01 640x480	22807	23096	23666	23060	23523
3DMark03 640x480	15571	15658	15666	15592	15655
3DMark05 640x480	5920	5923	5927	5928	5950
AquaMark3 Default	61292	62266	62734	61930	62769
PCMark04	5297	5412	5438	5368	5482
Comanche 4 640x480	60.25	61.30	61.68	60.65	61.74
Far Cry 640x480	113.29	116.97	119.18	115.02	118.29

SISTEMUL DE TEST

Pentru a înlătura orice influență a componentelor sistemului de test asupra rezultatelor obținute am folosit o placă de bază ASUS P5GDC Pro cu chipset Intel i915P dotată cu sloturi de memorie DDR și DDR2. Procesorul de test a fost un Pentium 4 LGA775 la 3.6GHz. Placa video folosită a fost Leadtek WinFast PX6800 GT TDH. Memoriile DDR au fost testate la frecvența de 400MHz cu timing-urile specificate de producător pentru această frecvență. Același lucru am făcut și cu memoriile DDR2, însă aici frecvența de funcționare a fost de 533MHz.

CONCURENȚII

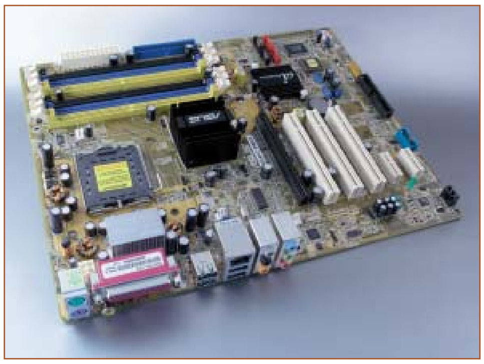
Dacă, la început, prezența radiatoarelor de aluminiu și cupru, cu rol de disipare a căldurii generate de modulele de memorie era privită ca un moft sau simplă strategie de marketing din partea producătorului, în prezent majoritatea memoriilor de pe piață folosesc aceste radiatoare. Pe durata testelor am observat o încălzire destul de mare a modulelor, generată de frecvența ridicată de funcționare, latențele scăzute și voltajul de alimentare ușor mărit pentru a asigura stabilitatea.

Din tabelul cu rezultate se poate observa foarte ușor avantajul în lățime de bandă al DDR2, situația schimbându-se în cazul jocurilor, unde memoria DDR2-533 cu frecvență de funcționare de 266MHz abia reușește să depășească memoria DDR400 cu frecvență de funcționare de 200MHz.

Rezultatele foarte apropiate între concurenții de top DDR400 Ultra-X și DDR2-533 Ultra nu ne permit să ne pronunțăm asupra unui câștigător absolut. De asemenea, se știe că procesoarele Intel Pentium 4 sunt mult mai dependente de lățimea de bandă decât de latența memoriei din cauza conductei de execuție a instrucțiunilor ce numără nu mai puțin de 30 de etape. Comparația între DDR și DDR2 nu poate fi, din păcate, efectuată și pe o platformă AMD, deoarece nici unul dintre procesoarele Athlon64 și Sempron nu suportă noul tip de memorie.

CONCLUZIE

Dacă în momentul lansării noii platforme Intel nu existau prea multe motive pentru utilizatori să dorească schimbarea memoriilor DDR și a plăcilor video AGP, în prezent situața s-a schimbat.



➲ ASUS P5GDC Pro, una dintre plăcile de bază ce oferă suport pentru DDR și DDR2

ASUS P5GDC Pro

Preț: **139$** · Garanție: **36 luni** · Contact: **Depozitul de Calculatoare**

Detalii tehnice

Socket: **Socket LGA775** · Chipset: **i915P+ICH6R** · FSB: **800MHz** · Sloturi: **1xPCI-Ex x16, 2xPCI-Ex x1/ 3xPCI** · Memorie / Capacitate: **DDR400, DDR2 600 / 4GB** · Conectori: **4 USB 2.0, Gigabit Lan, S/PDIF** · ATA / RAID: **1xATA100 /4xSerial ATA** · Extra: **-**

Overclocking

FSB / Multiplicator: **200-400MHz / Da**
V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: **Da / Da / Nu / Da**

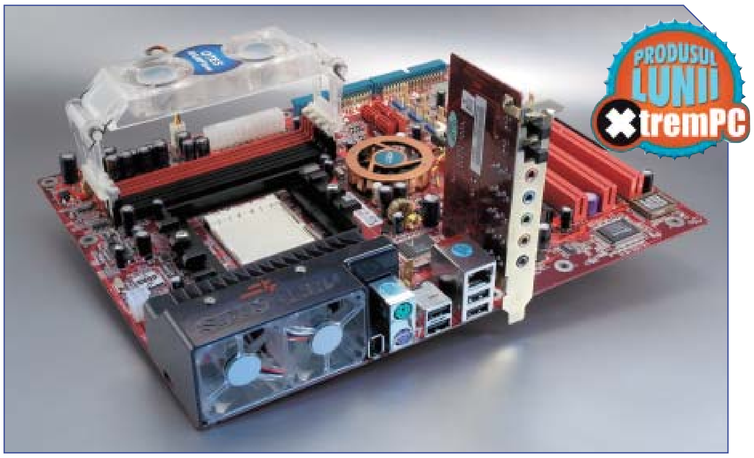
Creșterea frecvențelor de funcționare și scăderea timing-urilor încep încet-încet să încline balanța în favoarea DDR2. În momentul în care prețurile vor scădea corespunzător și producătorul de procesoare AMD va oferi suport pentru DDR2 se poate preconiza creșterea cotei de piață a noilor memorii peste cea deținută de DDR. Acest lucru se va întâmpla cel mai curând în primul trimestru al anului 2006, o dată cu introducerea procesoarelor cu nucleu Manila, Orleans și Windsor pe Socket M2 cu 1207 pini, ce va suporta oficial memoriile DDR2 la 667MHz. Concluzionând, anul acesta memoriile DDR nu vor dispărea de pe piață, ci chiar o vor domina, balanța urmând a se înclina în favoarea DDR2 doar începând cu 2006, când principalii producători de procesoare vor oferi suport pentru acestea.

Ionuț Popa

Tabel comparativ DDR SDRAM - DDR2 SDRAM

	DDR SDRAM	DDR2 SDRAM
Frecvență	200, 266, 333, 400MHz	400, 533, (667, 800) MHz
Mod de împachetare	TSOP și FBGA	FBGA
Voltaj de alimentare	2.5V	1.8V
Capacitate chip-uri	64Mb - 1Gb	256Mb - 4Gb
Bancuri de memorie interne	4	4 și 8
Prefetch (Rafală minimă la scriere)	2	4
Latență CAS	2, 2.5, 3	3, 4, 5
Additive Latency (AL)	Nesuportată	0, 1, 2, 3, 4
Read Latency (Latență la citire)	CL	CL+AL
Write Latency (Latență la scriere)	1	Latență la citire - 1
Input Calibration (Calibrare la intrare)	Nesuportată	Calibrare Off-Chip Driver (OCD)
Data Strobes	Bidirectional Strobe (terminație singulară)	Bidirectional Strobe (terminație singulară sau diferențial) cu RDQS
Terminație bus On-Chip	Nu	Inclusă

ABIT
AN8 Fatal1ty







Al doilea membru al seriei Fatal1ty este construit în jurul chipset-ului nForce4 Ultra pentru procesoarele AMD Socket 939 pe 64 biţi.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Prima privire aruncată asupra lui ABIT AN8 Fatal1ty scoate la iveală un layout al PCB-ului neconvenţional. Conectorii din spatele carcasei sunt plasaţi mai jos pentru a face loc celor două ventilatoare de 40mm cu LED-uri roşii, ce au rol de a înlătura aerul încălzit de tranzistoarele MosFET. Împreună cu cele două ventilatoare ale OTES RAMFlow, care răcesc memoriile, şi ventilatorul de pe radiatorul northbridge-ului, ABIT AN8 Fatal1ty emite un zgomot puternic în timpul funcţionării. Un conector dedicat permite instalarea unei plăcuţe AudioMAX cu conectorii audio pentru opt canale de sunet.

PERFORMANŢE

Folosind utilitarul ClockGen am reuşit să creştem frecvenţa Hypertransportului la 275MHz. Frecvenţa procesorului a fost de 2.2GHz din cauza coborârii multiplicatorului la valoarea 8X. În aceste condiţii am obţinut 24800 de puncte în 3DMark2001SE. Ca ciudăţenie menţionăm faptul că overclocking-ul din BIOS nu permite iniţializarea sistemului peste frecvenţa de 222MHz pentru Hypertransport. Pentru depăşirea acestei bariere este nevoie să apelăm la utilitare software.

CONCLUZIE

ABIT AN8 Fatal1ty este un produs construit pentru a satisface exigenţele celor mai pretenţioşi utilizatori, însă, din păcate, nu oferă sprijin pentru tehnologia NVIDIA SLI.

Preţ	Garanţie	Contact
195.5$	24 luni	Caro Group

Detalii tehnice

Socket: **Socket 939** · Chipset: **nForce4 Ultra** · HT: **1000MHz** · Sloturi: **1xPCI-Ex x16 / 2xPCI-Ex x1 / 3xPCI**
Memorie / Capacitate: **DDR400 / 4GB** · Conectori: **6 USB 2.0, 3 Firewire, Gigabit LAN, S/PDIF**
ATA / RAID: **- / 2xATA133, 4xSerial ATA II** · Extra: **μGuru, OTES RAMFlow, AudioMAX, LED diagnosticare**

Overclocking

FSB / Multiplicator: **200-410MHz / 4X-11X** · V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: **Da / Da / Nu / Da**

Teste

DOOM 3 640x480	**100.8**	Conversie WAV-MP3	**27"**
Halo 640x480	**130.52**	Arhivare WinACE	**6'12"**
3DMark2001SE 640x480	**23958**	PCMark2004 DivX Conversion	**65.451**
Comanche 4 640x480	**69.35**	Sandra 2004 Mem. Int MB/s	**5951**
UT2004 640x480	**97.82**	PCMark2004 HDD	**3716**

Performanţe

Sintetice: **4.19** Jocuri: **4.84** Dotări: **0.91**

9.94

Foxconn
915A03-G-8EKRS







Prin 915A03-G-8EKRS, Foxconn oferă o placă destinată în principal integratorilor, dar cu posibilităţi bune de upgrade.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Prima privire aruncată asupra ei relevă coloritul nu foarte inspirat al PCB-ului, conectorilor şi radiatorului northbridge-ului. Acest lucru nu este cu siguranţă un impediment pentru potenţialii cumpărători ai lui Foxconn 915A03-G-8EKRS însă se poate dovedi o problemă pentru posesorii de carcase cu geam lateral. Pentru a disipa căldura produsă de northbridge, Foxconn utilizează un radiator de dimensiuni impresionante ce poate interfera cu plăcile video ce utilizează sisteme de răcire supradimensionate. DIMM-urile de memorie sunt prea apropiate de slotul PCI Express. Pinii de pornire ai calculatorului nu sunt coloraţi pentru identificare uşoară şi nu sunt nici inscripţionaţi. Placa video integrată se pretează în principal utilizării în aplicaţii office şi navigare pe Internet, nefiind deloc recomandată pentru aplicaţiile 3D.

PERFORMANŢE

În teste nu am întâlnit probleme de stabilitate cu Foxconn 915A03-G-8EKRS. Nivelul performanţei este foarte apropiat de cel al plăcilor de bază cu chipset i915G. Nici overclocking-ul nu este lăsat deoparte, opţiunile din BIOS fiind destul de bogate în acest sens.

CONCLUZIE

Pentru utilizatorii sensibili la preţ, Foxconn 915A03-G-8EKRS se dovedeşte o alegere inspirată cu performanţe bune şi dotări mulţumitoare.

Preţ	Garanţie	Contact
N/A	N/A	Depozitul de Calculatoare

Detalii tehnice

Socket: **Socket LGA775** · Chipset: **I915G+ICH6** · FSB: **800MHz** · Sloturi: **1xPCI-Ex x16 / 3xPCI-Ex x1 / 3xPCI**
Memorie / Capacitate: **DDR400 / 4GB** · Conectori: **6 USB 2.0, 1 Firewire, Gigabit LAN, S/PDIF**
ATA / RAID: **1xATA100, 4xSerial ATA / -** · Extra: **Placă video integrată**

Overclocking

FSB / Multiplicator: **200-350MHz / Da** · V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: **Da / Da / Nu / Da**

Teste

DOOM 3 640x480	**81.7**	Conversie WAV-MP3	**31"**
Halo 640x480	**110.12**	Arhivare WinACE	**8'5"**
3DMark2001SE 640x480	**19756**	PCMark2004 DivX Conversion	**72.98**
Comanche 4 640x480	**57.84**	Sandra 2004 Mem. Int MB/s	**4525**
UT2004 640x480	**80.25**	PCMark2004 HDD	**3410**

Performanţe

Sintetice: **3.93** Jocuri: **3.99** Dotări: **0.72**

8.64

35.960.000 lei (3.596 lei noi)



AMD Athlon64 3000+ (1.8GHz, 1MB L2)
512MB DDR
HDD 60GB; DVD+RW
NVIDIA GeForce4 440 Go 64MB
SoundMAX Pure Audio, boxe integrate
Display 15" TFT, 1024 x 768
Windows® XP Home
LAN, Modem 56K, IrDA
USB 2.0, paralel, TV-OUT, FireWire,
PCMCIA, media reader 5in1
Greutate 3.75kg
Garantie: 12 luni

HP nx 9105

47.380.000 lei (4.738 lei noi)



Intel® Pentium® M 725
(1.6GHz, 2MB L2)
512MB DDR, expandabil 2GB
HDD 80GB; DVD Super Multi drive
Intel® 855GME pana la 64MB share
16bit stereo, difuzoare integrate
Display 15" TFT, 1024 x 768
Windows® XP Professional
WiFi 802.11b/g, LAN, Modem 56K
USB 2.0, VGA, paralel, autonomie 3.7h
Greutate 2.7kg
Garantie: 24 luni

TOSHIBA Tecra A2

57.040.000 lei (5.704 lei noi)



Intel® Pentium® M 1.6GHz, 2MB L2
512MB DDR, expandabil 2GB
HDD 60GB; DVD+/-RW Dual
Video: ATI Radeon 9700 256MB
15" TFT, 1680 x 1050 UWXGA
Sunet integrat, boxe stereo
LAN Gigabit, Modem 56K, WiFi 802.11b/g
Acumulator: Li-Ion, 4.5h
Greutate: 3.15kg
Altele: FireWire, USB 2.0, D-Sub,
Tv-Out, IrDA, S/PDIF-out, Bluetooth,
Card Reader, PCMCIA,
TV-Tuner cu telecomanda
Garantie: 24 luni

PRESTIGIO Nobile 159

32.500.000 lei (3.250 lei noi)



Procesor AMD Athlon 64 3000+ (939)
Platforma nForce4
Memorie 2*256 MB DDR400 CL2-2-2-5
Hard-disk 120 GB SATA, 7200rpm, 8 MB,NCQ
Floppy 1.44 MB
Unitate optica DVDRW 16X Dual Layer
Placa video GeForce 6600GT PCIeX16
128 MB DDR3
Audio 7.1 canale, FireWire
Retea 10/100/1000 Mbps
Case ATX 350W SmartPower
Tastatura PS/2
Mouse optic PS/2
Garantie: 24 luni

BEST Gamer AX330

1.130.000 lei (113 lei noi)



Memorie 256MB PC3200 (400MHz),
CAS Latency 2.5
Garantie: Lifetime

CORSAIR Value Select 256

1.100.000 lei (110 lei noi)



TV TUNER,
VIDEO IN, captura AVI MPEG 1/2/4,
PCI, Picture-in-Picture, Time Shifting
Garantie: 36 luni

LEADTEK TV 2000 XP

2.400.000 lei (240 lei noi)



DVD±R/RW double layer
Scriere: 16X DVD±R
Rescriere: 8X DVD+RW;
6X DVD-RW
Scriere: 40X CD-R
Rescriere: 24X CD-RW
Citire: 40X CD-ROM;
16X DVD-ROM
Buffer 2MB
Suporta DVD+R double layer (4X)
si DVD-RAM (5X)
Garantie: 24 ani

LG 4163BB

7.070.000 lei (707 lei noi)



Placa de sunet PCI profesionala
Intrari/Iesiri 4 In/4 Out, 2 in/out analog
24bit/192kHz
2 balanced analog inputs/outputs
S/PDIF I/O 2-channel PCM
16-channel MIDI I/O
Raspuns in frecventa: 20-80kHz @ 192kHz
SNR 113dB @ 48kHz
THD + N: 0.0023%
1kHz, -1dBFS @ 48kHz
Garantie: 12 luni

M-AUDIO Audiophile 192

11.370.000 lei (1.137 lei noi)



17" TFT LCD (TN Wide Angle)
Rezolutie: 1280 x 1024
Contrast: 350:1
Luminozitate: 350 cd/m²
Latenta: 10 ms
Unghiuri: 160°/ 120°
TCO 99
Altele: D-sub, DVI-D, boxe integrate,
consum 51W
Garantie: 36 ani

IIYAMA E435-S

5.223.000 lei (522.3 lei noi)



case ATX complet demontabil,
fara sursa, culoare neagra,
ventilator 120mm, air-flow excelent,
tray detasabil

AKASA Eclipse

5.970.000 lei (597 lei noi)



Sursa alimentare ATX 2.0, 600W,
ventilatoare cu functie Smart Fan
(reglare manuala sau automata),
2 circuite independente de putere
pentru 12V, conectori SATA, suport SLI,
Active PFC, carcasa aluminiu
Garantie: 36 luni

ENERMAX Coolergiant 600W

1.030.000 lei (103 lei noi)



mouse pad cu 2 suprafete distincte
ca aderenta, cord clip pentru firul
mouse-ului;
ideal pentru gameri

FUNC Surface 1030

Avem de toate dar nu orice !

best computers

Magazinul tău de calculatoare

www.bestcomputers.ro

Preturile includ TVA, au caracter informativ si se pot schimba fara o notificare prealabila. Oferta este valabila in limita stocului disponibil.

GeCube
Radeon X800 XL







Cea mai atractivă alegere ATI în segmentul high end o reprezintă Radeon X800 XL.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

GeCube Radeon X800 XL este livrat împreună cu manualul de utilizare, cablurile de conectare TV-Out, adaptorul DVI-VGA şi playerul CyberLink PowerDVD 5. Sistemul de răcire proprietar GeCube este botezat Uni-Wise şi este dotat cu funcţia de control automat al turaţiei ventilatorului în funcţie de temperatura de funcţionare. Prin folosirea unui utilitar livrat de GeCube se poate controla turaţia ventilatorului în funcţie de temperatura procesorului grafic. Un sistem heatpipe ajută la creşterea eficienţei sistemului de răcire. Radiatorul este construit integral din cupru, acoperind şi partea din spate a plăcii.

PERFORMANŢE

La capitolul overclocking, GeCube Radeon X800 XL nu stă foarte bine, în principal din cauza lipsei de maturitate a procesului tehnologic de 0.11 microni. În teste stabilitatea a putut fi menţinută până la 439MHz pentru GPU şi 1008MHz pentru memorie, condiţii în care am obţinut 5200 de puncte în 3DMark05 şi 65037 de puncte în AquaMark3.

CONCLUZIE

GeCube Radeon X800 XL oferă performanţe excelente la un preţ mult mai accesibil decât modelele de top ATI şi NVIDIA, diferenţa de preţ fiind semnificativă.

Preţ	Garanţie	Contact
313.5€	24 luni	Best Computers
313.5€	24 luni	Skin Media

Detalii tehnice

Chipset: **Radeon X800 XL** · Memorie: **256MB** · Frecvenţă chipset / memorie: **398.25MHz / 999MHz**
Interfaţă: **PCI Express x16** · Bus memorie: **256 biţi** · Conectori: **D-Sub, DVI, TV-Out**

Teste

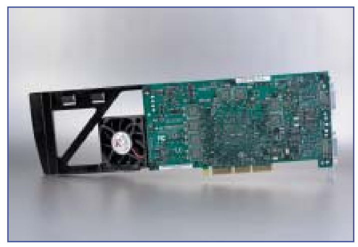
Far Cry 1280	99.19	DOOM 3 1280	61.5
Far Cry 1600	73.42	DOOM 3 1600	46.1
Far Cry 1024 4X/8X	92.58	DOOM 3 1024 4X/8X	56.1
Far Cry 1280 4X/8X	63.48	DOOM 3 1280 4X/8X	40.04
UT2004 1280	84.30	Half-Life 2 1280	71.16
UT2004 1600	84.26	Half-Life 2 1600	59.35
UT2004 1024 4X/8X	84.81	Half-Life 2 1024 4X/8X	69.30
UT2004 1280 4X/8X	83.45	Half-Life 2 1280 4X/8X	46.40
AquaMark3 Default	63438	3DMark05 Default	4912

Performanţe

Sintetice: **0.70** Jocuri: **5.98** Dotări: **0.11** — **6.79**

3Dlabs
Wildcat Realizm 100







Acceleratoarele grafice 3D pentru PC-uri au avut ca bază plăcile video folosite în domeniul CAM/CAD, din care face parte şi 3DLabs Wildcat Realizm 100.

DOTĂRI

Printre caracteristicile comune seriei Wildcat Realizm se numără unităţile vertex/pixel/fragment shader programabile, cantitatea maximă de memorie virtuală adresabilă de 16GB şi dimensiunile maxime ale texturilor pot fi de 8192x8192 pixeli. Wildcat Realizm 100 este compatibilă OpenGL 1.5, OpenGL Shading Language Extensions, OpenGL 2.0 şi DirectX 9.0 (HLSL, VS 2.0, PS 3.0). Pentru o alimentare corespunzătoare, 3Dlabs Wildcat Realizm 100 este dotat cu un conector Molex de 12V, consumul maxim de curent specificat de producător fiind de 75W. Sistemul de răcire este impresionant prin dimensiunile foarte mari, 3Dlabs Wildcat Realizm 100 nefiind destinată carcaselor ATX obişnuite. O mare parte din acest sistem este canalul ce dirijează fluxul de aer asupra radiatoarelor procesorului grafic şi memoriilor. Rezoluţia maximă suportată este de 3200x2000 în format 16:10 sau 2928x2196 în format clasic 4:3.

PERFORMANŢE

Puterea lui 3Dlabs Wildcat Realizm 100 nu se vede în jocuri, unde obţine rezultate foarte slabe, ci în aplicaţiile profesionale precum 3ds max, Catia, Maya, SolidWorks etc., unde placa este certificată şi deţine drivere specializate. În timpul funcţionării nu se încălzeşte foarte tare, lucru explicabil datorită sistemului de răcire performant.

CONCLUZIE

3Dlabs Wildcat Realizm 100 este companionul perfect pentru utilizatorii profesionişti ai mediului CAM/CAD.

Preţ	Garanţie	Contact
772$	36 luni	Lasting System

Detalii tehnice

Chipset: **Wildcat Realizm 100 VPU** · Memorie: **256MB GDDR3** · Frecvenţă chipset / memorie: **N/A**
Interfaţă: **AGP 8X** · Bus memorie: **256 biţi** · Conectori: **2xDVI, TV-Out**

Teste

Specviewperf 8.1 3DSMax	33.29	Specviewperf 8.1 Pro/Engineer	45.90
Specviewperf 8.1 Catia	22.93	Specviewperf 8.1 SolidWorks	16.12
Specviewperf 8.1 EnSight	19.32	Specviewperf 8.1 Unigraphics	27.10
Specviewperf 8.1 Lightscape	18.25	3DMark01 Default	7427
Specviewperf 8.1 Maya	39.49	DOOM 3 1024x768 NoAA	21.0

Performanţe

Aplicaţii 3D: **9.5** Dotări: **9** — **9.25**

Konica Minolta
DiMAGE Z20







Denumirile aparatelor foto digitale din seria DiMAGE Z pot produce confuzie. Din acest motiv considerăm că ar fi bine să cunoaşteţi principalele caracteristici care diferenţiază cele şase modele din seria DiMAGE Z. Z1 are senzor de 3.3 megapixeli şi zoom optic 10X, iar Z2 are senzor de 4.2 megapixeli şi zoom optic de 10X. Z10 are senzor de 3.3 megapixeli şi zoom optic 8X, iar Z20 are senzor de 5.2 megapixeli şi zoom optic de 8X. Z3 are senzor de 4.2 megapixeli şi zoom optic 12X, iar Z5 are senzor de 5.2 megapixeli şi zoom optic de 12X. Z3 şi Z5 beneficiază de funcţia CCD-shift Anti-Shake.

CALITATE FOTO
Z20 poate realiza fotografii la rezoluţiile de 2560x1920, 2048x1536, 1600x1200 sau 640x480. Zgomotul în imagine apare doar atunci când se foloseşte o valoare mare ISO. Aberaţiile cromatice aproape au lipsit din fotografiile realizate în timpul testelor. Nouă ne-au plăcut, în special, fotografiile realizate la zoom maxim. Datorită senzorului de 5.2 megapixeli, fotografiile se pot tipări fără probleme în format de până la A4.

DOTĂRI
Dispune de zoom optic 8X, iar pentru protecţie obiectivul poate fi acoperit cu un capac de plastic. Spre deosebire de DiMAGE Z5, acest model nu are integrată tehnologia CCD-shift Anti-Shake. Ecranul LCD este de 1.5", o diagonală destul de mică pentru cerinţele anului 2005. Viewfinder-ul este electronic. Nu este livrat cu card SD, însă dispune de o memorie internă de aproximativ 14.5MB. În pachet se află doar patru baterii, prin urmare trebuie să mai adăugaţi pe lista de cumpărături patru acumulatori şi un încărcător.

CONCLUZIE
Konica Minolta DiMAGE Z20 este o alegere foarte bună pentru cei care doresc un aparat cu zoom optic mare şi accesibil din punct de vedere al preţului.

Preţ	Garanţie	Contact
274¤	12 luni	DOLEX PRO GROUP

Detalii tehnice

Pixeli efectivi: **4.91 megapixeli** · Apertură: **F3.2 - F3.4** · Tip senzor: **CCD 1/2.5"** · Zoom optic: **8X** Blitz extern: **Nu** · Memorie internă: **14.5MB** · Tip memorie externă: **SD** · Card memorie inclus: **Nu** LCD: **1.5"** · LCD secundar: **Nu** · Rezoluţie maximă: **2560x1920** · ISO: **Auto, 50, 100, 200, 320** Video / Sunet: **Da / Da** · Viewfinder: **Electronic** · Alimentare: **4 baterii AA** Dimensiuni: **109x82x94mm** · Greutate: **300g**

Performanţe

Calitate imagine: **8** Dotări: **9**

8.5

Plextor
PX-716UF







Deşi sunt oferite la un preţ sensibil mai mare decât al concurenţei, unităţile optice Plextor se remarcă prin performanţe şi la capitolul dotări.

DOTĂRI
De la prima vedere observăm dimensiunile mari ale lui Plextor PX-716UF şi greutatea de 1.7kg, ce reduc serios mobilitatea unităţii. În cutia lui Plextor PX-716UF găsim CD-ul cu manualul de instalare şi utilizare, cablurile de conectare USB 2.0, Firewire şi de alimentare. Bundle-ul software bogat livrat include suita PlexTools, Nero Express 6 SE, Vision Express 2, ShowTime, Media Player, Cyberlink Power2Go 3.0, PowerDirector 3.0, PowerProducer 2.0 Gold, PowerDVD 5.0, Media@Show, PowerBackup, Pinnacle Instant CD/DVD 8.3LE, Studio 9, Instant Cinema, Instant Audio, Instant Copy, Instant Backup, Sonic RecordNow!, My DVD, Ulead Burn.Now, Video Studio 8, DVD Movie Factory 3.5 SE.

PERFORMANŢE
Rezultatele obţinute de Plextor PX-716UF sunt foarte bune şi totodată consistente. Singurul caz unde nu am obţinut rezultate foarte bune este cel al citirii DVD-ului de test, unitatea încetinind considerabil spre finalul discului. Zgomotul produs în timpul funcţionării se păstrează la un nivel comparabil cu unităţile interne.

CONCLUZIE
Plextor PX-716UF nu este cea mai potrivită unitate optică externă din cauza dimensiunilor sale, dar oferă performanţe excelente.

Preţ	Garanţie	Contact
235€	24 luni	Depozitul de Calculatoare

Detalii tehnice

Tip unitate/Interfaţă: **Externă/USB 2.0 + IEEE1394** · Buffer: **8MB** · Dimensiuni (Lxlxh): **184x265x52mm** · Greutate: **1.7kg** · Firmware: **1.02** · Viteză CD: **48X/24X/48X** · Viteză citire DVD: **16X** · Viteză scriere DVD-R/RW: **16X/4X** · Viteză scriere DVD+R/RW: **16X/8X** · Viteză scriere DVD+R/RW: **16X/8X** · Viteză scriere DVD+R DL: **4X** · Viteză scriere DVD-RAM: **N/A** · Tehnologii: **IntelligentRecording, GigaRec, SecureRecording, VariRec, Silent Mode, Q-Check1**

Teste

Rată medie de transfer CD	31.23X	Rată medie de transfer DVD	9.90X
Timp căutare aleatorie CD	104ms	Timp căutare aleatorie DVD	108ms
Viteză DAE	31.29X	Scriere DVD-R eProformance (8X)	7'33"
Citire CD-RW	20.1X	Scriere DVD+R Memorex (8X)	7'59"
Scriere CD-R (48X)	2'37"	Scriere DVD+R eProformance (8X)	7'53"
Scriere CD-RW (24X)	5'27"	Scriere DVD+RW (4X)	14'2"
Scriere DVD-R Memorex (8X)	7'33"		

Performanţe

Notă CD: **2.30** Notă DVD: **2.50** Dotări: **3.35**

2.61

Antec
Aria







Prima carcasă Antec Small Form Factor se numeşte Aria şi se deosebeşte de mini PC-urile clasice prin dimensiunile mai mari şi prin posibilitatea instalării unei plăci de bază la alegerea utilizatorului.

DOTĂRI ŞI CONSTRUCŢIE

În locul unui lăcaş extern de 3.5", Antec a decis să folosească un card reader 8-in-1 compatibil cu următoarele tipuri de memorie: CF I/II, MS, MS Pro, SM, SD, MMC şi MicroDrive. În plus, masca frontală oferă acces la două porturi USB 2.0, unul Firewire şi două audio. Panourile laterale sunt construite din mai multe straturi de aluminiu şi plastic, ce au rol de a scădea nivelul de zgomot în timpul funcţionării, iar prin striaţiile din exterior se îmbunătăţeşte răcirea pasivă a componentelor. Antec Aria este compatibilă cu orice carcasă mini ATX. Astfel, avem posibilitatea montării a maximum trei plăci de extensie PCI şi una AGP. Sursa de alimentare de 300W este dotată cu un ventilator de 120mm cu turaţie reglată automat în funcţie de temperatura din interiorul carcasei. Numărul maxim de unităţi de stocare de 3.5" ce pot fi montate în Antec Aria este trei, procesul de instalare fiind simplificat prin posibilitatea scoaterii cutiei în care acestea sunt fixate. Din păcate, unităţile de stocare de 3.5" se pot încinge foarte tare în timpul funcţionării din cauza lipsei unui flux de aer direct care să le răcească. Un ventilator centrifugal Cyclone Blower poate fi montat într-un lăcaş PCI, însă viteza de rotaţie a acestuia creşte semnificativ zgomotul produs de Antec Aria. Pentru a nu obstrucţiona fluxul de aer din carcasă, Antec oferă ca dotare standard cabluri IDE rotunjite.

CONCLUZIE

Cei care doresc să-şi construiască un PC neconvenţional pot să-şi îndrepte atenţia asupra lui Antec Aria ce oferă posibilităţi superioare de upgrade faţă de un mini PC la un preţ mult mai scăzut.

Preţ	Garanţie	Contact
95€	36 luni	Best Computers

Detalii tehnice

Dimeniuni (Lxlxh): **335x269x200mm** · Greutate: **4.6kg** · Putere sursă: **300W** · Curent maxim 12V: **18A** Ventilatoare/lăcaşe: **1x120mm, 1xcentrifugal / 2** · 5.25" externe: **1** · 3.5" externe: **0** · 3.5" interne: **3** Şine de montare: **Nu** · HDD detaşabil: **Da** · Geam lateral: **Nu** · Material construcţie: **Aluminiu**

Performanţe			
Construcţie: **8**	Ergonomie: **7.5**	Dotări: **9**	**8.0**

Plextor
ConvertX PX-TV402U







Plextor ConvertX PX-TV402U reprezintă o soluţie formată dintr-un tuner extern care se conectează la computer prin portul USB 2.0 şi o parte de captură hardware. Este de menţionat că ConvertX PX-TV402U are certificare în codarea hardware DivX. În partea frontală a echipamentului sunt amplasate trei mufe RCA (două intrări audio şi una video), o intrare S-Video şi două LED-uri care indică starea (pornit sau oprit) şi dacă se înregistrează date. În partea din spate se află conectorul de alimentare, mufa pentru cablul TV şi mufa USB 2.0 pentru conectarea la computer.

CALITATE IMAGINE

Pe majoritatea canalelor TV calitatea recepţiei a fost medie spre bună. Culorile redate au fost mai vii decât în cazul tunerului extern PixelView PlayTV 400 USB, însă imaginea afişată de Plextor ConvertX PX-TV402U a suferit din cauza apariţiei unor interferenţe mai mult sau mai puţin vizibile, în funcţie de canalul TV.

CAPTURĂ

Cu ajutorul ConvertX PX-TV402U codarea direct în format DivX la rezoluţii mari este posibilă chiar dacă folosiţi un computer cu procesor mai slab.

DOTĂRI

În pachetul dispozitivului ConvertX PX-TV402U se află două cabluri RCA (audio stereo şi video), o mufă convertoare de la standardul Scart la RCA, cablu S-Video, cablu USB 2.0 şi un alimentator. Pachetul software cuprinde WinDVD Creator2 (folosit pentru captură şi editare) şi inDVD (pentru vizionarea DVD-urilor).

CONCLUZIE

Plextor ConvertX PX-TV402U este o soluţie foarte bună pentru cei care doresc să realizeze (fără bătaie de cap) captură direct în format DivX. Singurul punct mai slab este partea de tuner TV care ar putea fi îmbunătăţită pentru a oferi cu adevărat o soluţie ideală.

Preţ	Garanţie	Contact
186.9€	24 luni	Depozitul de Calculatoare

Detalii tehnice

Standarde: **PAL/SECAM: (720x576, 640x480, 352x576, 352x288, 176x144)** · Burn Direct-to-Disc: **Da** Edit-on-Disc: **Da** · Software: **InterVideo WinDVR şi WinDVD Creator** · Conectare computer: **USB 2.0** · Codare hardware: **DivX, MPEG-4, MPEG-2/DVD şi MPEG-1/VCD** · Alimentare: **100-240V, 50/60Hz** · Dimensiuni: **184x32x155mm** · Greutate: **500g**

Performanţe			
Calitate imagine: **7**	Captură: **10**	Dotări: **9**	**8.6**



O.C.

Depasirea limitei de overclock la procesorul Intel LGA 775

AnandTech: “ASUS P5AD2 Premium permite cel mai mare overclocking pe care l-am vazut pana acum”

Intel a creat o limitare la overclocking de 10% in toate procesoarele sale noi LGA775, conform unor surse apropiate gigantului chipset-urilor, si incercarile de a depasi restrictia pot duce la inchiderea computerului. Unii utilizatori au incercat sa ridice voltajul chipset-ului si a interfatei seriale ATA, dar aceste metode au produs doar o crestere mica in viteza procesorului.

AnandTech, cel mai mare website de testare hardware din Statele Unite, a aratat ca limitatorul pentru overclocking al procesoarelor LGA775 este o combinatie a mai multor mecanisme ce limiteaza frecventa pentru PCI Express, harddisk-urile Serial ATA si conexiunea intre Northbridge si Southbridge. Acest limitator multi-level este implementat pentru a preveni reaparitia incidentului de anul trecut cand ASUS a activat functia PAT (Performance Acceleration Technology), care a fost initial dezvoltata pentru chipset-ul 875, in chipset-ul 865 care era mai slab.

In ciuda eforturilor Intel, ASUS in continuare evita diferitele limitari de overclocking. LGA775 a fost creat sa permita o frecventa de cel mult 200MHz, dar placa de baza ASUS P5AD2 Premium permite depasirea pana la 278-283MHz sau circa 40%, scrie AnandTech. In plus, AnandTech a confirmat de asemenea ca atunci cand procesorul Intel de 3.2GHz este instalat pe ASUS P5AD2 Premium, el poate fi fortat prin overclocking la 4GHz. Aceasta maleabilitate superioara i-a adus lui P5AD2 Premium premiul Gold Editors Choice din partea AnandTech.

Si FiringSquad.com a observat placa ASUS. Editorii au aratat ca placa include optiuni pentru ajustarea voltajului pentru procesor, pentru modulele de memorie si pentru chipset-uri la nivelul BIOS. Mai mult, placa ofera posibilitati de overclocking unice pentru front-side-bus (FSB) si pentru placile grafice PCI-Express, facand-o visul oricarui overclocker pentru platforma LGA775.

“ASUS a facut cea mai rapida placa de baza disponibila in magazine pana acum pentru platforma 925X/LGA775 si este o placa ce are un numar abundent de optiuni …Aceasta este o placa ce se califica pentru premiul nostru Alegerea Editorului deoarece are ceea ce ii trebuie pentru a fi o invingatoare,” a spus Motherboard.org.

Performantele demonstrate au fost produsul mai multor inovatii unice ce se gasesc doar pe placile ASUS.

1. PEG (PCI Express Graphics) – Permite utilizatorilor sa imbunatateasca performantele placilor grafice PCI Express din BIOS.
2. HyperPath2 – Scurteaza latenta intre memorie si procesor.
3. AI NOS – Detecteaza consumul de energie al procesorului si efectueaza overclocking-ul procesorului atunci cand este cel mai necesar.
4. Procesor fara limitari (CPU Lock Free) – Efectuarea overclocking-ului procesorului prin ajustarea multiplicatorului procesorului.
5. Stack Cool – Tehnologie fara zgomot si fara ventilator pentru racirea procesorului ce reduce temperatura cu 10°C.

Aceste caracteristici exclusive imbinate cu specificatii ale industriei de varf cum ar fi functii RAID, Gigabit LAN, IEEE 1394, audio cu 8 canale, fac din P5AD2 Premium nava amiral a platformei LGA775.



Brother
MFC-9070





La baza multifuncţionalului Brother MFC-9070 este o imprimantă laser monocrom. Se poate conecta la computer prin portul USB 1.1 sau cel paralel. Poate imprima cu o viteză de până la 10ppm.

PRIMA IMPRESIE
Alimentatorul automat de documente (ADF) are o capacitate de 20 de pagini ce pot fi trimise spre una dintre funcţiile de scanner, fax sau copiator. Panoul de comandă permite utilizatorului să folosească multifuncţionalul pe post de copiator sau fax fără a fi necesară prezenţa unui computer. În majoritatea cazurilor în care am folosit coli mai subţiri decât cele recomandate pentru acest multifuncţional am întâmpinat erori de tip paper jam. Prin urmare, dacă vreţi să nu aveţi astfel de probleme, vă recomandăm folosirea unui tip de hârtie corespunzător.

TEHNOLOGII
Deoarece scanner-ul este de tip sheetfed, nu este recomandat birourilor care doresc să copieze sau să scaneze documente cum ar fi legitimaţii, cărţi de vizită, cărţi, pliante etc. Viteza de transmisie a faxului este de 14.4Kbps.

CONCLUZIE
Brother MFC-9070 este recomandat birourilor care îşi doresc un multifuncţional performant şi care să ocupe puţin loc pe birou.

Preţ	Garanţie	Contact
285€	12 luni	Tornado Sistems

Detalii tehnice

Funcţii: **Imprimantă laser monocrom, scanner, copiator monocrom, fax** · Dimensiuni: **395x359x243mm** · Greutate: **7.5kg** Memorie: **8MB** · Format pagină: **A4** · Viteză tipărire monocrom: **10ppm** · Conectare: **USB 1.1, paralel** · Tehnologii de printare: **Laser** · Rezoluţie: **600x600** · Capacitate totală tăvi: **200** · Tip scanner: **Sheetfed** · ADF: **Da** · Viteză copiere monocrom: **10ppm** Copii multiple: **Da** · Redimensionare copie: **50-200%**

Performanţe — Viteză: **6** · Dotări: **8** — **7.0**

HP
Deskjet 6620





HP Deskjet 6620 este o imprimantă cu cerneală destinată celor care doresc o imprimantă de reţea rapidă în documente monocrom.

PRIMA IMPRESIE
Designul şi performanţele obţinute în teste sunt foarte asemănătoare cu cele ale imprimantei Deskjet 6540. Diferenţa principală dintre cele două modele este faptul că Deskjet 6620 are placă de reţea încorporată. Panoul de comandă, amplasat în partea stânga-sus, conţine un buton pentru pornit/oprit, unul pentru anularea imprimării şi unul pentru modificarea calităţii.

TEHNOLOGII
Opţional se poate achiziţiona un cartuş foto cu şase culori pentru creşterea calităţii în printarea fotografiilor (PhotoREt IV). Şi tot separat se poate achiziţiona şi un modul pentru tipărirea duplex. Fiind vorba de acelaşi motor şi tehnologie, Deskjet 6620 a obţinut în testele noastre rezultate similare cu Deskjet 6540.

CONCLUZIE
Recomandată birourilor care doresc să aibă o imprimantă inkjet conectată direct la reţea.

Preţ	Garanţie	Contact
135€	12 luni	Partenerii HP România

Detalii tehnice

Tip imprimantă: **HP Thermal Inkjet** · Conectare: **2 porturi USB 2.0, reţea** · Memorie: **32MB** · Rezoluţie maximă: **4800dpi** Viteză maximă monocrom: **30ppm** · Viteză maximă color: **20ppm** Capacitate totală tăvi: **150 (maxim 400)** · Format media: **De la 8x12cm la 10.4x30cm** · Dimensiuni: **451x367x144mm** Greutate: **5.98kg**

Teste

Prima pagină text-normal	12s	Mixt-normal	3.3ppm
Prima pagină text-fast	10s	Text-normal	6.1ppm
Prima pagină mixt-normal	20s	Mixt-fast	8.2ppm
Prima pagină mixt-fast	12s	Text-fast	14.1ppm

Performanţe — Calitate text: **9.5** · Imagine: **9.5** · Dotări: **9.5** — **9.5**

PixelView
PlayTV 400 USB





Este un tuner TV extern care se conectează la computer prin intermediul portului USB 2.0. Dimensiunile (116x81x25mm) sunt reduse fiind puţin mai mare decât un pachet de ţigări. Este de apreciat că alimentarea se realizează prin portul USB 2.0, eliminându-se în acest fel un cablu suplimentar pentru un transformator. În timpul utilizării, tunerul se încălzeşte moderat.

CALITATE IMAGINE
Calitatea imaginii este foarte bună pentru un tuner extern USB. Problema cea mai mare este configurarea canalelor TV şi este cauzată de standardul României (PAL BG/DK). Cu toate setările de ţară pe care le-am făcut nu am reuşit să recepţionăm toate canalele TV transmise de operatorul nostru de cablu. O altă problemă pe care am remarcat-o a fost apariţia (destul de rar) a unor întreruperi ale sonorului pentru câteva fracţiuni de secundă.

DOTĂRI
PlayTV 400 USB este dotat şi cu modul radio FM, dar, din păcate, software-ul care se ocupă cu gestionarea acestei funcţii este dificil de utilizat. Pentru recepţia radio, tunerul este dotat cu o antenă telescopică detaşabilă.

CONCLUZIE
Un tuner recomandat celor care doresc să-şi doteze computerul cu un tuner TV extern.

Preţ	Garanţie	Contact
63.2$	24 luni	Depozitul de Calculatoare

Detalii tehnice

Conectare: **USB 2.0** · Modul radio: **Da (87.5MHz-108MHz)** Rezoluţie maximă: **720x576 (PAL)** · Format captură: **DVD, VCD, MPEG-2, MPEG-1** · Time-shifting: **Da** · Teletext: **Nu** · Canale: **181** Preview: **16 canale** · Telecomandă: **Da** · Dimensiuni: **116x81x25mm** · TV stereo: **Da**

Performanţe — Calitate imagine: **8** · Dotări: **8** — **8.0**

TEAC
MP-1000





TEAC MP-1000 este un player mp3 cu harddisk de 1.5GB. Comparativ cu memoria flash, harddisk-ul are ca avantaj principal rata mai mare de transfer. Are un ecran LCD cu afişaj pe opt linii şi o rezoluţie de 128x128 pixeli. Poate fi folosit pe post de reportofon şi are şi funcţie de radio FM. Este de remarcat că TEAC a lansat de curând şi modelul MP-2000 ce are o capacitate de 5GB.

PORTABILITATE
Dispune de o husă de protecţie realizată din material textil. Carcasa nu este prevăzută cu fantă pentru şnur. Funcţionează cu acumulatori încorporaţi. Pentru încărcarea acumulatorilor se poate folosi portul USB 2.0/1.1 al computerului sau alimentatorul oferit de producător.

DOTĂRI
Pachetul conţine un CD cu drivere pentru Windows 98, un cablu audio pentru conectarea playerului mp3 la un sistem audio, un alimentator, o husă de protecţie şi un cablu USB 2.0. Calitatea audio a fost bună pentru testul de mp3-uri, însă recepţia radio nu s-a ridicat la nivelul aşteptărilor noastre.

CONCLUZIE
TEAC MP-1000 este destinat celor care doresc un player mp3 cu o capacitate de 1.5GB. Este util şi acelor utilizatori care au nevoie de un mediu de transport de peste 1GB.

Preţ	Garanţie	Contact
205.4€	12 luni	Depozitul de Calculatoare
207€	12 luni	Ultra PRO Computers

Detalii tehnice

Conectare: **USB 2.0** · Harddisk: **1.5GB** · Card memorie: **Nu** Memorie flash: **Nu** · LCD: **128x128 pixeli** · FM: **Da** · Formate audio: **MPEG-1/2/3, WMA, OGG** · Alimentare: **Baterie AAA** · Durată funcţionare: **10 ore** · Dimensiuni: **50x87.5x17.2mm** · Greutate: **70g**

Performanţe — **8.5**

Portabilitate: **8** Capacitate: **9**

Compro
VideoMate DVB-T300





Standardul DVB (Digital Video Broadcasting) este o suită de standarde pentru televiziunea digitală. DVB are cinci variante: DVB-S şi DVB-S2 pentru transmisiunea prin satelit, DVB-C pentru transmisiunea prin cablu, DVB-T pentru transmisiuni terestre, DVB-H pentru transmisiuni terestre destinate dispozitivelor portabile (PDA, telefoane mobile). Se preconizează că în scurt timp televiziunea digitală DVB-T va înlocui formatul analog. Compro VideoMate DVB-T300 combină un tuner TV analog cu unul digital DVB-T.

CALITATE IMAGINE
Din păcate, în România nu există în prezent astfel de transmisiuni terestre TV în format digital aşa încât partea de DVB-T a tunerului VideoMate DVB-T300 nu am putut să o testăm. Partea de recepţie analogică nu ne-a dezamăgit, calitatea imaginii fiind bună pe majoritatea canalelor TV.

DOTĂRI
Punctul forte al tunerului VideoMate DVB-T300 este funcţia "Power Up Schedule" prin intermediul căreia se poate porni şi opri computerul la orele dorite de utilizator. Astfel, puteţi programa înregistrări fără să mai fie nevoie să lăsaţi computerul pornit sau în "stand-by".

CONCLUZIE
O soluţie foarte bună pentru regiunile unde se pot recepţiona transmisiuni terestre TV în format digital DVB-T.

Producător	Web
Compro	www.comprousa.com

Detalii tehnice

Interfaţă: **PCI** · Chipset: **Philips 7134HL** · Sistem: **PAL/SECAM** TV analog: **Da** · DVB-T: **Da** · Format captură: **MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4** · Număr canale: **181** · Radio: **Nu** · Telecomandă: **Da** Time-shifting: **Da** · Teletext: **Da** · TV Stereo: **Da**

Performanţe — **9.5**

Calitate imagine: **9** Captură: **10**

Logitech
MX518





Seria de mouse-uri Logitech MX este prima care a folosit sistemul de măsurare a capabilităţilor senzorului optic în megapixeli.

DOTĂRI
Utilitarul SetPoint este folosit pentru configurarea butoanelor mouse-ului şi permite setarea a maximum patru praguri de senzitivitate ce pot fi apoi selectate în orice aplicaţie cu ajutorul butoanelor suplimentare ale lui Logitech MX518. Rezoluţia nativă a senzorului optic este de 1600dpi. Greutatea de 106g permite realizarea mişcărilor bruşte fără efort, însă dimensiunile mari pot pune probleme multora. MX518 este destinat doar dreptacilor. Părţile laterale sunt acoperite cu un material cauciucat pantru a creşte aderenţa, restul având o textură ce seamănă cu marmura.

PERFORMANŢE
Posibilitatea schimbării în orice aplicaţie a senzitivităţii este o facilitate de care vor beneficia, în primul rând, fanii jocurilor de tip FPS, unde trecerea la o armă, precum puşca cu lunetă, necesită un mouse cu senzitivitate mai redusă. Precizia senzorului optic al lui Logitech MX518 va bucura însă pe toţi utilizatorii.

CONCLUZIE
Logitech MX518 este recomandat celor care vor performanţă fără compromisuri în jocurile FPS, dar poate fi folosit şi pentru alte scopuri.

Producător	Web
Logitech	www.logitech.com

Detalii tehnice

Capacitate procesare senzor: **5.8 megapixeli** · Rezoluţie: **1600dpi** Acceleraţie maximă: **15G** · Rată de comunicare USB: **125/s** Conectare: **USB, PS/2** · Număr butoane: **8** · Rotiţă scroll: **Da** Greutate: **106g**

Performanţe — **9.5**

Construcţie: **8** Performanţă: **10**

HARD MAIL

>>> SISTEMUL DE OPERARE ÎNGHEAȚĂ >>>

Autor: Eugen Kazamer

Cu aproximativ două luni în urmă am cumpărat două calculatoare cu configurația ASUS P5GD1 Pro cu chipset 915P, placă video Inno 3D PCI Express cu chipset NVIDIA 5750, sistemul de operare Windows 2000 SP4 sau Windows XP Professional SP1 și SP2. Am făcut update la BIOS, am instalat ultimele versiuni de drivere de la Intel și NVIDIA. Calculatorul pornește din Shutdown, iar înainte de a se încheia încărcarea sistemului de operare îngheață ecranul. La restart manual PC-ul pornește în general de prima dată pe versiunea de BIOS 1005 sau după două-trei restarturi cu varianta 1004. Apare mesajul eroare "0xEA - THREAD STUCK IN DEVICE DRIVER". Vă rog să-mi trimiteți părerea dumneavoastră despre defect, eventual o setare corespunzătoare în BIOS. Sistemul nu a pornit corespunzator decât după câteva săptămâni de încercări, testări și modificări făcute de mine în BIOS și update-uri menționate mai sus.

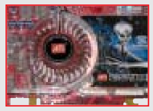
XtremPC: Nu puține au fost cazurile în care am asistat la lansarea unor produse prea repede, fără ca acestea să fie testate amănunțit, astfel apărând incompatibilități între componente la nivel software fie din cauza unui BIOS superficial dezvoltat, fie din cauza lipsei de maturitate a unui driver. Mesajul de eroare "0xEA - THREAD STUCK IN DEVICE DRIVER" se referă în general la erori raportate de subsistemul video, cauzate de o problemă hardware (un defect fizic) sau de un driver prea puțin dezvoltat. Din câte am înțeles în momentul de față sistemele funcționează corect, repararea defectelor realizându-se cu update de BIOS și drivere. Vă recomandăm să continuați verificarea site-urilor producătorilor de plăci video și de plăci de bază pentru a fi la curent cu ultimele versiuni de BIOS și drivere.

>>> OVERCLOCKING FX5700 >>>

Autor: Ivan Andrei

Am următoarea configurație: AMD AthlonXP 1900+ cu 256MB RAM DDR333, placă de bază ASUS cu chipset KM400, placă video Club3D CGN-368TVD cu chipset FX5700. Am activat opțiunile de overclocking din drivere cu

PLĂCI VIDEO PCI EXPRESS (HIGH END)

1 
Sapphire Radeon X850 XT Platinum Edition
Verdict: 7.40 • **Preț:** 625$ • **Sintetice/Jocuri/Dotări:** 0.80/6.46/0.14
Radeon X850 XT PE (R480) (540MHz), 256MB (256 biți, 1174.5MHz), 2xDVI, VIVO

2 **ASUS Extreme AX800XT Platinum**
Verdict: 7.27 • **Preț:** 778.18$ • **Sintetice/Jocuri/Dotări:** 0.79/6.33/0.15
Radeon X800 XT PE (R423) (519.75MHz), 256MB (256 biți, 1120.50MHz), 2xDVI, VIVO

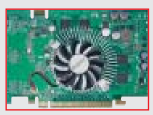
3 **Leadtek WinFast PX6800 Ultra TDH**
Verdict: 7.17 • **Preț:** 499€ • **Sintetice/Jocuri/Dotări:** 0.77/6.27/0.13
GeForce 6800 Ultra (425MHz), 256MB (256 biți, 1100MHz), 2xDVI, TV-Out

4 **GeCube Radeon X800 XL**
Verdict: 6.79 • **Preț:** 313.5€ • **Sintetice/Jocuri/Dotări:** 0.70/5.98/0.11
Radeon X800 XL (R430) (398.25MHz), 256MB (256 biți, 999MHz), DVI, D-Sub, TV-Out

5 **Leadtek WinFast PX6800 GT TDH**
Verdict: 6.61 • **Preț:** 390.5€ • **Sintetice/Jocuri/Dotări:** 0.66/5.82/0.13
GeForce 6800 GT (350MHz), 256MB (256 biți, 1000MHz), 2xDVI, TV-Out

6 **PowerColor X800 XL**
Verdict: 6.36 • **Preț:** 419$ • **Sintetice/Jocuri/Dotări:** 0.69/5.54/0.13
Radeon X800 XL (R430) (398.25Mhz), 256MB (256 biți, 985.50MHz), 2xDVI, VIVO

PLĂCI VIDEO PCI EXPRESS (MAINSTREAM)

1 
Leadtek WinFast PX6600 GT TDH Extreme
Verdict: 5.09 • **Preț:** 159.5€ • **Sintetice/Jocuri/Dotări:** 0.58/4.39/0.12
GeForce 6600 GT (550MHz), 128MB (128 biți, 1120MHz), DVI, VGA, TV-Out

2 **PixelView GeForce 6600 GT**
Verdict: 4.81 • **Preț:** 218$ • **Sintetice/Jocuri/Dotări:** 0.53/4.16/0.12
GeForce 6600 GT (500MHz), 128MB (128 biți, 1000MHz), DVI, VGA, TV-Out

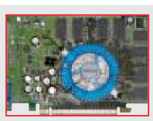
3 **Gigabyte GV-NX66T128D**
Verdict: 4.63 • **Preț:** 210$ • **Sintetice/Jocuri/Dotări:** 0.53/4.08/0.12
GeForce 6600 GT (500MHz), 128MB (128 biți, 1000MHz), DVI, VGA, TV-Out

4 **GeCube Game Buster Radeon X700 Pro Heat-Pipe**
Verdict: 3.44 • **Preț:** 170.5€ • **Sintetice/Jocuri/Dotări:** 0.49/2.84/0.11
Radeon X700 Pro (RV410) (425.25MHz), 128MB (128 biți, 864MHz), DVI, VGA, TV-Out

5 **Gigabyte GV-RX70P128D**
Verdict: 3.42 • **Preț:** 204.8$ • **Sintetice/Jocuri/Dotări:** 0.49/2.81/0.12
Radeon X700 Pro (RV410) (425.25MHz), 128MB (128 biți, 864MHz), DVI, VGA, TV-Out

6 **PixelView GeForce 6600 Golden Limited**
Verdict: 3.20 • **Preț:** 165$ • **Sintetice/Jocuri/Dotări:** 0.35/2.73/0.12
GeForce 6600 GT (299MHz), 256MB (128 biți, 599MHz), DVI, VGA, TV-Out

PLĂCI VIDEO PCI EXPRESS (ENTRY-LEVEL)

1 
Leadtek WinFast PX6200 TD
Verdict: 1.94 • **Preț:** 86.9€ • **Sintetice/Jocuri/Dotări:** 0.25/1.58/0.11
GeForce 6200 (300MHz), 128MB (128 biți, 550MHz), DVI, VGA, TV-Out

2 **Club3D GeForce 6200**
Verdict: 1.93 • **Preț:** 123.31$ • **Sintetice/Jocuri/Dotări:** 0.24/1.57/0.12
GeForce 6200 (300MHz), 128MB (128 biți, 500MHz), DVI, VGA, TV-Out

3 **Sparkle GeForce 6200**
Verdict: 1.92 • **Preț:** 119$ • **Sintetice/Jocuri/Dotări:** 0.24/1.57/0.11
GeForce 6200 (300MHz), 128MB (128 biți, 500MHz), DVI, VGA, TV-Out

4 **GeCube Radeon X300**
Verdict: 1.45 • **Preț:** 75.3€ • **Sintetice/Jocuri/Dotări:** 0.20/1.17/0.08
Radeon X300 (RV370) (324MHz), 128MB (128 biți, 391MHz), DVI, VGA, TV-Out

5 **Gigabyte GV-RX30S128D**
Verdict: 1.12 • **Preț:** 88$ • **Sintetice/Jocuri/Dotări:** 0.16/0.86/0.10
Radeon X300 SE (RV370) (324MHz), 128MB (64 biți, 391MHz), DVI, TV-Out

utilitarul NVTweak și i-am dat Auto-Detect. Mi-a găsit 488MHz pentru chip-ul grafic și 633MHz pentru memorie, față de 300/500MHz cât era înainte. Este mare acest overclocking? Un prieten de-al meu mi-a spus că s-ar putea să prăjesc placa. Am rulat AquaMark3 și 3DMark03, iar placa s-a comportat ireproșabil. Dacă este prea mult atunci cam care ar fi valorile optime pe care ar trebui să le setez?

XtremPC: **Frecvențele default ale plăcii, conform site-ului producătorului, sunt 425MHz pentru GPU și 200MHz (400DDR), deși multe site-uri de comerț online o expun cu frecvența memoriilor la 250MHz (500DDR). Placa dispune de frecvențe diferite pentru aplicații 3D, respectiv 2D unde îți reduce frecvența chip-ului grafic la 300MHz. În practică, creșterea frecvenței de la 425 la 488 nu e mare, dar tactarea memoriei la 633DDR poate avea consecințe iremediabile, mai ales dacă nu e răcită corespunzător. Astfel, îți recomandăm instalarea unor radiatoare pe chip-urile de memorie, cât și a unui ventilator suplimentar care să scoată aerul cald din carcasă. Frecvențele detectate de NVTweak nu sunt întotdeauna cele maxime pe care le suportă placa. Valorile maxime le poți găsi doar tu prin teste succesive, ridicând frecvența GPU câte puțin (3-5MHz) urmărind apariția artefactelor (erori de afișare) în testele 3D. Când ai găsit frecvențele maxime suportate de placă e bine să le reduci cu 5-10MHz. Ține minte că nu există overclocking efectuat în deplină siguranță.**

>>> OVERCLOCKING SEMPRON 2600+ >>>

Autor: **Dacian Călin**

Aș vrea să mă informați despre cum aș putea să fac un overclocking la următorul sistem: placă de bază AsRock K7VT4A+, procesor AMD Sempron 2600+ (1833MHz), HDD Hitachi 40GB 7200rpm 2MB cache ATA 100, memorie 256DDR Kingmax PC3200, placă video Sparkle GeForce FX 5200, sursă 420W.

XtremPC: **Având multiplicatorul blocat, overclocking-ul procesoarelor Sempron Socket A se realizează prin modificarea FSB-ului. Pentru aceasta trebuie să intri în BIOS în meniul Advanced Bios Setup și să schimbi în valoarea "Manual" opțiunea CPU Host Frequency. De la Actual Frequency vei putea modifica frecvența FSB-ului și implicit a procesorului. Neavând memorii dedicate overclocking-ului setează frecvența acestora la 333MHz. De asemenea, poți ridica și frecvențele de funcționare a plăcii video cu ajutorul utilitarului Riva Tunner sau NVTweak, dar rezultatele nu vor fi spectaculoase.**

SOCKET 754 (ATHLON64 / SEMPRON)

1 
MSI K8N Neo FSR
Verdict: 8.18 • **Preț:** 62.7€ • **Performanțe / Dotări:** 7.58 / 0.60
nForce3 250GB, 6 USB 2.0, S/PDIF, Gigabit Lan

K8N Neo-FSR este o placă care nu are dotări de top dar a dovedit performanțe foarte bune în testele de memorie și mai ales în cele 3D. A obținut cele mai bune rezultate în teste și chiar dacă nu a beneficiat de avantajul unor dotări de top a reușit să ocupe locul 1. O soluție foarte bună pentru cei care caută o placă de bază cu performanțe foarte bune.

2 **Gigabyte GA-K8NSNXP**
Verdict: 8.17 • **Preț:** 172€ • **Performanțe / Dotări:** 7.49 / 0.68
nForce3 250, 8 USB 2.0, 2 FireWire, S/PDIF, Dual Gigabit Lan

3 **EPoX 8KDA3J**
Verdict: 8.07 • **Preț:** 91.04$ • **Performanțe / Dotări:** 7.49 / 0.58
nForce3 250GB, 4 USB 2.0, S/PDIF, Gigabit Lan

4 **ASUS K8N-E Deluxe**
Verdict: 8.03 • **Preț:** 135$ • **Performanțe / Dotări:** 7.41 / 0.62
nForce3 250GB, 6 USB 2.0, 2 FireWire, S/PDIF, Gigabit Lan

5 **Chaintech ZΣnith ZNF3-250**
Verdict: 8.02 • **Preț:** 68.5$ • **Performanțe / Dotări:** 7.32 / 0.70
nForce3 250, 6 USB 2.0, 3 FireWire, S/PDIF, Gigabit Lan

6 **MSI K8N Neo3 F**
Verdict: 8.01 • **Preț:** 84.7€ • **Performanțe / Dotări:** 7.30 / 0.71
nForce4-4x, 6 USB 2.0, Gigabit Lan, PCI Express 16X

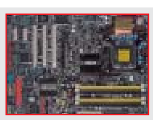
7 **Gigabyte GA-K8NS Pro**
Verdict: 7.92 • **Preț:** 107.5$ • **Performanțe / Dotări:** 7.25 / 0.67
nForce3 250, 6 USB 2.0, 2 FireWire, S/PDIF, Gigabit Lan

8 **ASUS K8V SE Deluxe**
Verdict: 7.87 • **Preț:** 84€ • **Performanțe / Dotări:** 7.18 / 0.69
VIA K8T800, 8 USB 2.0, S/PDIF, Gigabit Lan

9 **Chaintech SK8T800**
Verdict: 7.83 • **Preț:** 67$ • **Performanțe / Dotări:** 7.34 / 0.49
VIA K8T800, 2 USB 2.0

10 **Gigabyte GA-K8VT800 Pro**
Verdict: 7.83 • **Preț:** 106€ • **Performanțe / Dotări:** 7.20 / 0.63
VIA K8T800, 6 USB 2.0, 2 FireWire, S/PDIF, Gigabit Lan

SOCKET LGA775 (INTEL PENTIUM 4 / CELERON D)

1 
ASUS P5AD2-E Premium Wireless Edition
Verdict: 9.27 • **Preț:** 283.2$ • **Sintetice/Jocuri/Dotări:** 4.12/4.17/0.98
I925XE+ICH6R, 1066MHz, DDR2 533 / 4GB, 6 USB 2.0, 3 Firewire, Dual Gigabit LAN, Wi-Fi, S/PDIF

ASUS P5AD2-E Premium Wireless Edition se remarcă prin dotările impresionante și layout-ul bine organizat al PCB-ului, în ciuda abundenței chip-urilor. În teste, ASUS P5AD2-E Premium Wireless Edition s-a distins prin stabilitatea în orice condiții și capacitatea de overclocking, unde am depășit bariera de 4GHz folosind cooler-ul BOX livrat de Intel.

2 **Gigabyte GA-8ANXP-D**
Verdict: 9.20 • **Preț:** 263$ • **Sintetice/Jocuri/Dotări:** 4.16/4.14/0.90
I925X+ICH6R, 800MHz, DDR2 533 / 4GB, 9 USB 2.0, 2 Firewire, Dual Gigabit LAN, S/PDIF

3 **MSI 915P Neo2 Platinum**
Verdict: 9.03 • **Preț:** 120.5€ • **Sintetice/Jocuri/Dotări:** 4.10/4.14/0.79
I915P +ICH6R, 800MHz, DDR2 533MHz / 4GB, 6 USB 2.0, 2 Firewire, Gigabit LAN, S/PDIF

4 **ABIT AA8-3RD Eye DuraMax**
Verdict: 8.97 • **Preț:** 190.4$ • **Sintetice/Jocuri/Dotări:** 4.11/4.12/0.74
I925X+ICH6R, 800MHz, DDR3 533MHz / 4GB, 6 USB 2.0, 3 Firewire, Gigabit LAN, S/PDIF

5 **Gigabyte GA-8I925X-G**
Verdict: 8.96 • **Preț:** 186.5$ • **Sintetice/Jocuri/Dotări:** 4.14/4.16/0.66
I925X+ICH6R, 800MHz, DDR2 533 / 4GB, 6 USB 2.0, Gigabit LAN, S/PDIF

6 **MSI 915G Combo**
Verdict: 8.90 • **Preț:** 99.6€ • **Sintetice/Jocuri/Dotări:** 4.08/4.09/0.73
I915G+ICH6, 800MHz, DDR400, DDR2 533 / 4GB, 6 USB 2.0, Gigabit LAN, S/PDIF

TUNERE TV (INTERNE)

1 
Leadtek WinFast PVR2000
Verdict: 93.75 • **Preţ:** 97.9€ • **Imagine:** 96 / **Captură:** 98 / **Dotări:** 93 / **Software:** 93 / **Accesorii:** 90 / **Documentaţie:** 80
Conectare PCI • Conexant CX23882-19

2 **Leadtek WinFast DV2000**
Verdict: 93.65 • **Preţ:** 74.8€ • **Imagine:** 96 / **Captură:** 95 / **Dotări:** 98 / **Software:** 92 / **Accesorii:** 90 / **Documentaţie:** 80 • Conectare PCI • Conexant CX23881-19

3 **V-Stream DV/AV Expert TV Stereo**
Verdict: 92.95 • **Preţ:** 83€ • **Imagine:** 96 / **Captură:** 95 / **Dotări:** 90 / **Software:** 93 / **Accesorii:** 90 / **Documentaţie:** 80 • Conectare PCI • Conexant CX23881-19

4 **Leadtek WinFast TV2000 XP Expert**
Verdict: 92.45 • **Preţ:** 62.7€ • **Imagine:** 96 / **Captură:** 95 / **Dotări:** 90 / **Software:** 92 / **Accesorii:** 90 / **Documentaţie:** 80 • Conectare PCI • Conexant CX23881-19

5 **ASUS TV FM Card**
Verdict: 92.35 • **Preţ:** 34€ • **Imagine:** 95 / **Captură:** 95 / **Dotări:** 91 / **Software:** 92 / **Accesorii:** 90 / **Documentaţie:** 80 • Conectare PCI • Philips SAA 7135HL/101

6 **Compro VideoMate TV Gold Plus**
Verdict: 92.30 • **Preţ:** 59$ • **Imagine:** 96 / **Captură:** 90 / **Dotări:** 98 / **Software:** 89 / **Accesorii:** 91 / **Documentaţie:** 80 • Conectare PCI • Philips SAA 7133

TUNERE TV (EXTERNE)

1 
Leadtek WinFast TV USB II Deluxe
Verdict: 85.10 • **Preţ:** 86.9€ • **Imagine:** 82 / **Captură:** 80 / **Dotări:** 90 / **Software:** 87 / **Accesorii:** 85 / **Documentaţie:** 80
Conectare USB 2.0

2 **Hercules Smart TV USB2**
Verdict: 85.00 • **Preţ:** 59€ • **Imagine:** 82 / **Captură:** 82 / **Dotări:** 90 / **Software:** 85 / **Accesorii:** 90 / **Documentaţie:** 80 • Conectare USB 2.0

3 **Items MuchTVUSB2.0**
Verdict: 84.40 • **Preţ:** 75.9$ • **Imagine:** 81 / **Captură:** 80 / **Dotări:** 90 / **Software:** 85 / **Accesorii:** 90 / **Documentaţie:** 80 • Conectare USB 2.0

4 **PixelView PlayTV 400 USB**
Verdict: 80.00 • **Preţ:** 63.2$ • **Imagine:** 80 / **Captură:** 80 / **Dotări:** 80 / **Software:** 80 / **Accesorii:** 80 / **Documentaţie:** 80 • Conectare USB 2.0

5 **V-Stream Xpert TV PVR USB 2.0**
Verdict: 76.50 • **Preţ:** 64.9$ • **Imagine:** 76 / **Captură:** 72 / **Dotări:** 68 / **Software:** 93 / **Accesorii:** 80 / **Documentaţie:** 80 • Conectare USB 2.0

6 **AverMedia AverTV Box3**
Verdict: 75.05 • **Preţ:** 72.51€ • **Imagine:** 99 / **Captură:** N/A / **Dotări:** 89 / **Software:** N/A / **Accesorii:** 91 / **Documentaţie:** 80 • Conectare VGA, stand alone

HARDDISK-URI (SERIAL ATA)

1 
Maxtor DiamondMax 10 300GB
Verdict: 80.02 • **Preţ:** 278$ • **Rată citire:** 51.49 / **Rată scriere:** 51.71 / **Timp acces scriere:** 14.24 / **Timp acces citire:** 5.64
300GB / 7200rpm / cache 16MB

2 **Maxtor DiamondMax 10 200GB**
Verdict: 77.78 • **Preţ:** 101€ • **Rată citire:** 51.17 / **Rată scriere:** 51.5 / **Timp acces scriere:** 15.04 / **Timp acces citire:** 6.89 • 200GB / 7200rpm / cache 8MB

3 **Western Digital Caviar 200GB**
Verdict: 76.19 • **Preţ:** 103€ • **Rată citire:** 50.44 / **Rată scriere:** 50.41 / **Timp acces scriere:** 13.41 / **Timp acces citire:** 8.86 • 200GB / 7200rpm / cache 8MB

4 **Hitachi Deskstar 400GB**
Verdict: 76.08 • **Preţ:** 412€ • **Rată citire:** 45.4 / **Rată scriere:** 46.42 / **Timp acces scriere:** 12.55 / **Timp acces citire:** 5.79 • 400GB / 7200rpm / cache 8MB

5 **Samsung SpinPoint 160GB**
Verdict: 74.15 • **Preţ:** 105.7$ • **Rată citire:** 48.71 / **Rată scriere:** 47.27 / **Timp acces scriere:** 17.04 / **Timp acces citire:** 10.24 • 160GB / 7200rpm / cache 8MB

CU OCHII PE FORUM!

Puteţi citi aici cele mai interesante întrebări şi răspunsuri apărute pe forumul site-ului www.xtrempc.ro. Vă aşteptăm ca de obicei să participaţi alături de noi la discuţii despre domeniul hardware.

FORUM: Plăci de bază

ABIT NF7-v2.0

Mi-am făcut update la BIOS din Windows cu programul de pe CD şi nu mi-am dat seama că am NF7-v2.0 şi am instalat BIOS-ul pentru placa NF7-v1.1. Acum îmi porneşte calculatorul, dar nu mai apare nimic pe ecran. Rămâne aşa mort. Probabil că nu mai recunoaşte nimic instalat pe ea, nici măcar nu pot intra cu discheta ca să-i mai fac update încă o dată. Mai am şanse să o recuperez? ***ddragos***

Se poate să o recuperezi, dar este un pic mai complicat. Trebuie să cunoşti pe cineva care are aceeaşi placă şi este dispus să te ajute. Scoţi chip-ul de BIOS de pe placa ta. Pregăteşti o dichetă cu tot ce îţi trebuie pentru update. Bootezi de pe ea în calculatorul amicului, dar, înainte de a face update, scoţi chip-ul de BIOS din calculatorul lui şi îl introduci pe al tău. Atenţie, nu trebuie oprit calculatorul! Flash-uieşti pe placa lui chip-ul tău de BIOS. După ce aţi terminat scoţi chip-ul, îl repui pe al lui şi cam asta ar fi tot. ***Corbu'***

Mi se pare că chip-ul de BIOS trebuie scos dintr-o dată afară, nu dintr-o parte, apoi din alta, să facă numai câţiva pini contact. Ştiu că e singura metodă, dar cum poate fi scos BIOS-ul aşa frumos afară? ***V0rt3x***

Am făcut hotflash de peste 10 ori în aceeaşi zi, folosind doar o unghieră mică gen breloc. Încearcă prima dată cu placa de bază oprită. După câteva cicluri de scoatere devine mult mai uşor. ***poe***

Mulţumesc de sfaturi. Cred că am să mă duc la un service să-mi rescrie BIOS-ul. ***ddragos***

FORUM: Unităţi optice

CD spart în CD-RW

Am şi eu un CD-RW TEAC CD-W552E şi mi s-a spart un CD în el. De atunci nu mai scrie şi nu mai citeşte nici un CD. Mai am vreo şansă să-l repar sau trebuie să-mi iau altul? ***gage***

Bănuiesc şi sunt mai mult ca sigur că la spargere CD-ul sau o bucată din el a tăiat lentila sau a zgâriat-o. Oricum problema e clar din cauza lentilei. Ar trebui să ne spui cum s-a făcut curăţarea unităţii poate mai ai o şansă, deşi mă cam îndoiesc. ***Blacklex***

Garanţia nu acoperă defecţiunile cauzate de CD-uri sparte aşa că nu cred că mai ai cum să îl repari gratis. ***raptor***

Am mai păţit şi eu aşa ceva, dar nu cu urmări grave. Dacă e în garanţie, pe certificat e specificat că nu se acordă la unităţile în care s-a spart un CD. Cutia trebuie deschisă, suflată, curăţată şi aşa mai departe, că nu ai ce pierde. Poate au mai rămas bucăţi care impiedică operaţiunea de citire sau mecanismul de rotaţie. ***SharpShooter***

MONITOARE LCD (17")

1 
Eizo FlexScan L578
Verdict: 9.8 • **Preţ:** 597€ • Contrast: 1000:1, Luminozitate: 250cd/m², Timp de răspuns: 16ms, Conectare: DVI, D-Sub, Consum maxim: 50W, Boxe stereo 2x2W, Hub USB, Mufă căşti

Eizo FlexScan L578 are ca ţintă declarată domeniul CAM/CAD, al editării video şi al jocurilor, adică cele mai pretenţioase cerinţe posibile pentru un monitor LCD. Valorile contrastului maxim şi optim sunt uluitoare: 1230:1, respectiv 747:1. În aceste condiţii imaginea redată este excelentă, culorile sunt vii, iar nuanţele închise sunt afişate clar.

2 **Samsung SyncMaster 173P**
Verdict: 9.6 • **Preţ:** 386€ • Contrast: 700:1, Luminozitate: 270cd/m², Timp de răspuns: 25ms, Conectare: DVI, D-Sub, Consum maxim: 40W, Pivot

3 **LG Flatron L1780U**
Verdict: 9.4 • **Preţ:** 356€ • Contrast: 500:1, Luminozitate: 250cd/m², Timp de răspuns: 12ms, Conectare: DVI, D-Sub, Consum maxim: 40W, Pivot

4 **BenQ FP71E+**
Verdict: 9.3 • **Preţ:** 405$ • Contrast: 500:1, Luminozitate: 300cd/m², Timp de răspuns: 8ms, Conectare: DVI, D-Sub, Consum maxim: 50W, Boxe stereo 2x2W, Mufă căşti

5 **AG Neovo M-17**
Verdict: 9.2 • **Preţ:** 259€ • Contrast: 400:1, Luminozitate: 300cd/m², Timp de răspuns: 16ms, Conectare: DVI, D-Sub, Consum maxim: 50W, Boxe stereo 2x2W, Mufă căşti, Hub USB

6 **Samsung SyncMaster 172X**
Verdict: 9.1 • **Preţ:** 315.1€ • Contrast: 500:1, Luminozitate: 270cd/m², Timp de răspuns: 12ms, Conectare: DVI, D-Sub, Consum maxim: 40W

7 **Samsung SyncMaster 730MP**
Verdict: 9.0 • **Preţ:** 676€ • Contrast: 450:1, Luminozitate: 200cd/m², Timp de răspuns: 16ms, Conectare: DVI, D-Sub, Consum maxim: 55W, Hub USB, Card reader, Tuner TV, Boxe 2x5W, Telecomandă

8 **LG Flatron L1730B**
Verdict: 8.7 • **Preţ:** 303.15€ • Contrast: 550:1, Luminozitate: 240cd/m², Timp de răspuns: 12ms, Conectare: DVI, D-Sub, Consum maxim: 40W, Pivot

9 **LG Flatron L1740B**
Verdict: 8.6 • **Preţ:** 331€ • Contrast: 550:1, Luminozitate: 240cd/m², Timp de răspuns: 12ms, Conectare: D-Sub, Consum maxim: 40W

10 **Philips Brillance 170P5ES**
Verdict: 8.6 • **Preţ:** 322.6€ • Contrast: 450:1, Luminozitate: 240cd/m², Timp de răspuns: 16ms, Conectare: DVI, D-Sub, Consum maxim: 33W, Boxe stereo 2x2W, Mufă căşti, Pivot

DVD WRITERE

1 
Plextor PX-716UF
Verdict: 2.61 • **Preţ:** 235€ • **Notă CD/Notă DVD/Dotări:** 2.30/2.50/3.35
DVD: 16X. DVD-R/RW: 16X4X, DVD+R/RW: 16X8X, DVD DL: 4X, USB 2.0, Firewire, 8MB

Rezultatele în teste obţinute de Plextor PX-716A sunt foarte bune şi totodată consistente. Singurul caz în care nu am obţinut rezultate foarte bune este cel al citirii DVD-ului de test, unitatea încetinind considerabil spre finalul discului. Zgomotul produs în timpul funcţionării se păstrează la un nivel comparabil cu unităţile interne.

2 **Plextor PX-716A**
Verdict: 2.58 • **Preţ:** 123.71€ • **Notă CD/Notă DVD/Dotări:** 2.23/2.53/3.25
DVD: 16X, DVD-R/RW: 16X4X, DVD+R/RW: 16X8X, DVD DL: 4X, IDE, 8MB

3 **ASUS DRW-1604P**
Verdict: 2.43 • **Preţ:** 102$ • **Notă CD/Notă DVD/Dotări:** 2.29/2.45/2.60
DVD: 16X, DVD-R/RW: 16X4X, DVD+R/RW: 16X4X, DVD DL: 4X, IDE, 2MB

4 **Plextor PX-712A**
Verdict: 2.41 • **Preţ:** 96.86€ • **Notă CD/Notă DVD/Dotări:** 2.42/2.53/2.10
DVD: 16X, DVD-R/RW: 8X4X, DVD+R/RW: 12X4X, IDE, 8MB

5 **LiteOn SOHW-1633S**
Verdict: 2.41 • **Preţ:** 79€ • **Notă CD/Notă DVD/Dotări:** 2.42/2.51/2.12
DVD: 16X, DVD-R/RW: 8X4X, DVD+R/RW: 16X4X, DVD DL: 2.4X, IDE, 2MB

6 **MSI DR16-B2**
Verdict: 2.39 • **Preţ:** 66€ • **Notă CD/Notă DVD/Dotări:** 2.44/2.32/2.50
DVD: 16X, DVD-R/RW: 16X4X, DVD+R/RW: 16X4X, DVD DL: 2.4X, IDE, 2MB

UMFLĂ POTUL!

THRUSTMASTER®

14 Gamepad-uri FireStorm Wireless

- 12 butoane programabile
- 2 ministick-uri programabile
- 5 metri rază de acțiune
- 250 de ore autonomie



5 Joystick-uri Top Gun Afterburner II

- rezistență ajustabilă a manșei de direcție pentru confort în utilizare
- manșă de putere detașabilă
- Point-of-View Hat cu opt direcții
- sistem Rudder cu mecanism de blocare



3 Joystick-uri Top Gun Afterburner Force Feedback

- realism sporit de efectele Force Feedback
- manșă de putere detașabilă
- Point-of-View Hat cu opt direcții
- sistem Dual Rudder



Mențiuni:
Premiile sunt oferite de
UBISOFT
unic reprezentant
Thrustmaster
www.thrustmaster.com

Termenul limită al concursului este 9 iunie 2005 data poștei. Câștigătorii vor fi anunțați în numărul 67 XtremPC

Pentru a putea participa la concurs trebuie doar să completezi corect și să expediezi talonul "Umflă Potul!". Nu este nevoie de timbru poștal sau de plic.



CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS

hobby



Adrian Dorobăț

Dispariția Internetului gratuit

Două plug-in-uri pentru Firefox stârnesc controverse în privința viitorului Internetului.

Firefox a surclasat Opera în preferințele mele și a devenit rapid aplicația mea preferată pentru navigarea pe Internet. Dar, deși poate mi-aș dori, scopul acestui articol nu este de a face propagandă browser-ului de la Mozilla, ci de a trece în revistă o controversă cauzată de două dintre plug-in-urile pentru Firefox.

Abordarea modulară pentru care a preferat-o fundația Mozilla pentru browser-ul lor s-a dovedit a avea un succes considerabil: utilizatorii, pentru că au o gamă largă de plug-in-uri care extind facilitățile Firefox, iar cei cărora le place să experimenteze și să inoveze au o platformă propice, unde au șansa să se facă remarcați și eventual să schimbe ceva în mentalitatea utilizatorilor pomeniți mai sus. Acest context a dat naștere la două plug-in-uri, Adblock și Greasemonkey, care într-adevăr schimbă ceva în modul în care utilizatorii interacționează cu Internetul și colateral, în modul în care percep realitatea online. Adblock blochează pop-up-uri, bannere și alte tipuri de reclame, într-un mod destul de flexibil, iar Greasemonkey permite rularea de scripturi personalizate, care modifică paginile web întru mulțumirea utilizatorului și (uneori) nemulțumirea autorilor.

Toată lumea este de acord că cele două plug-in-uri au (sau vor avea) un impact asupra Internetului așa cum îl știm, însă discuția este dacă acest impact va fi pozitiv sau negativ.

Înainte de a analiza puțin acest aspect, trebuie să luăm în considerare că, deși se bucură de o popularitate în creștere, Firefox nu are decât o cotă de piață de 10%. Cea mai mare felie aparține în continuare Internet Explorer, deci impactul pe care îl au utilizatorii Firefox asupra Internetului va fi oricum limitat. Asta dacă nu vor ajunge la un 30% cotă de piață (sunt șanse) sau dacă instrumente similare Adblock și Greasemonkey nu vor apărea și pentru Internet Explorer (pentru Opera există deja).

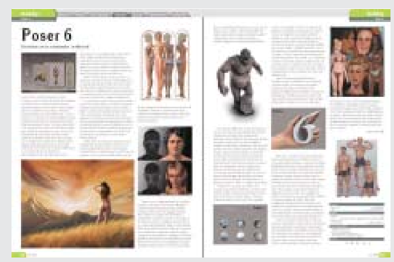
În condițiile actuale, principalul argument al taberei "contra" este că Adblock (și într-o mai mică măsură Greasemonkey) taie principala sursă de venit a celor care oferă "content" online și că acest lucru va avea drept efect dispariția "Internetului gratuit".

Teoretic, pasul următor ar fi ca site-urile care supraviețuiesc din bannere să se simtă obligate să recurgă la măsuri de protecție care vor să impună utilizatorilor oprirea Adblock pentru a putea vizualiza conținutul site-ului. Pe termen lung, multe vor dispărea sau vor adopta un model cu plată.

Să asistăm oare încă de pe acum la începutul sfârșitului pentru Internetul gratuit? Îmi vine greu să cred asta. Costurile menținerii unui site, oricât de complex ar fi el, sunt infime față de costurile unei emisiuni de televiziune, de exemplu. Prețul spațiului de stocare, lățimii de bandă sau transferului online sunt toate într-o continuă scădere. În plus, Internetul oferă oricui posibilitatea să fie un creator de content, ceea ce nu se poate spune în cazul televiziunii, radioului sau presei scrise. Astfel că inevitabil vor exista întotdeauna provideri de content gratuit, chiar dacă bannerele vor fi excomunicate de pe web prin intermediul Adblock. Problema care se pune este una de calitate. Utilizatorii au dovedit deja că sunt dispuși să plătească pentru content de calitate și pentru ceea ce îi interesează cu adevărat. Poate modelul comercial cu bannere/pop-up-uri este cel care ar trebui regândit, pentru că oricum eficiența lor este ridicol de mică.

Personal, voi continua să blochez bannerele și pop-up-urile indiferent dacă acțiunile mele și ale altora ca mine vor submina potențialul comercial al Internetului, falimentând mii de site-uri. Ceva tot se va schimba la un moment dat, în bine sau în rău. De ce să mă enervez inutil până atunci? Gata cu pop-up-urile și bannerele!







ULTIMA ORĂ

NOUTĂŢILE CARE MERITĂ TOATĂ ATENŢIA

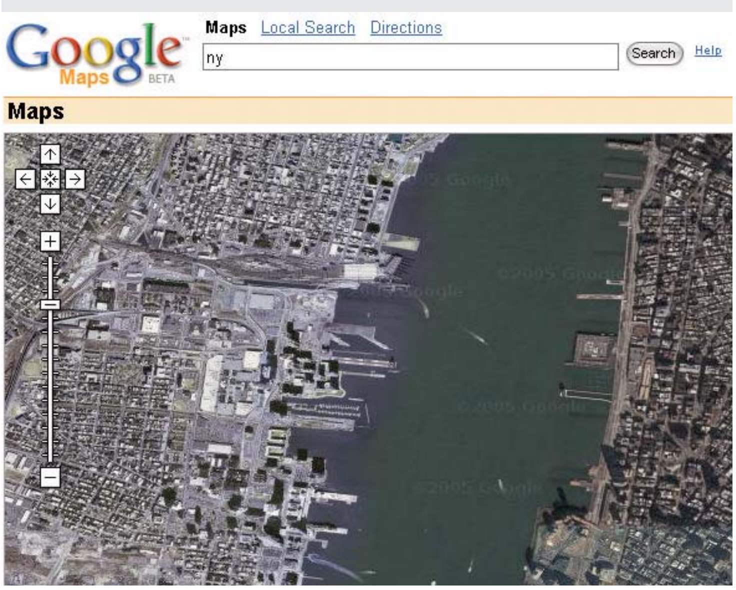
GOOGLE DIN NOU ÎN PRIM PLAN

Gmail la 2GB şi Satellite Maps

Chiar în prima zi a lunii aprilie, utilizatorii serviciului Gmail, oferit de Google, au observat mărirea spaţiului de stocare al casuţelor gratuite de e-mail de la 1GB la 2GB, un pas ce indică resursele impresionante de care dispune compania Google. Zvonurile iniţiale ce indicau ca dată de lansare întâi Aprilie s-au crezut a fi păcăleli de către majoritatea utilizatorilor. Se pare că şi în acest an Google se ţine de cuvânt şi zvonurile se dovedesc a fi adevărate. Capacitatea de stocare pare că nu se opreşte aici, pe site-ul principal observându-se cum spaţiul alocat unei casuţe de e-mail creşte în continuu, cu viteză relativ mică, ajungând ca în jumătate de lună să mai crească cu cel puţin 50MB. Interesant este faptul că deşi serviciul Gmail a fost lansat de mai mult de un an, acesta rămâne încă în stadiul de Beta.

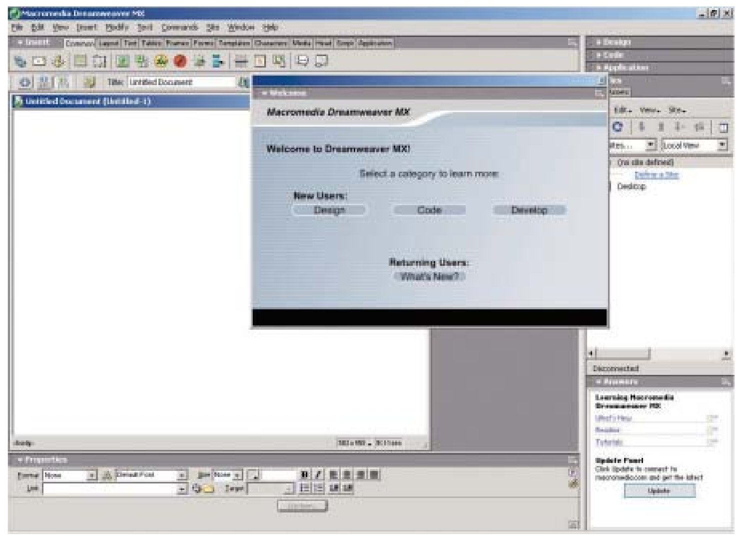
Casuţele de e-mail de 2GB nu sunt singura supriză a lunii aprilie, din partea companiei Google, aceasta lansând recent un update al serviciului Maps, adăugând hărţii deja existente o perspectivă din satelit a zonei ce se doreşte a fi căutată. Această opţiune rulează în paralel cu cea veche şi oferă utilizatorilor o imagine exactă a adresei pe care o caută. Totul a fost posibil utilizând tehnologia companiei Keyhole, specializată în capturarea imaginilor din satelit, achiziţionată de Google în toamna anului trecut. Serviciul se află în stadiu de dezvoltare, din această cauză zonele acoperite sunt reprezentate în general de marile oraşe şi aglomerări urbane de pe continentul Nord American. O mare parte a acestuia, precum şi restul continentelor nefiind acoperite la nivel maxim de zoom, ci doar reprezentate printr-o hartă geografică fără detalii. Probabil Google aşteaptă răspunsuri din partea utilizatorilor pentru a continua dezvoltarea serviciului.

Astfel, Google reuşeşte să facă un mare pas în lupta cu Hotmail şi Yahoo! pe piaţa serviciilor web, oferind utilizatorilor soluţii noi şi inovatoare.



ACHIZIŢIE SPECTACULOASĂ

Adobe cumpără Macromedia



Compania Adobe, renumită prin suita de programe de grafică Photoshop şi Illustrator, a reuşit să încheie o tranzacţie istorică, prin achiziţionarea concernului Macromedia şi evident a programelor acestuia. Adobe a fost nevoită să scoată din buzunar nu mai puţin de 3.4 miliarde dolari, reprezentând 41.86$ pe acţiune. În urma acestei tranzacţii, acţionarii companiei Macromedia îşi vor schimba acţiunile deţinute la aceasta, cu acţiuni Adobe la o rată de schimb de 0.69, asta însemnând că o acţiune Macromedia valorează cât 0.69 acţiuni Adobe. Astfel, Adobe îşi consolidează poziţia de lider pe piaţa software în categoria din care face parte, având capacitatea de a oferi produse ce acoperă o gamă largă de utilizatori şi echipamente.

În afara acestei neaşteptate achiziţii Adobe a lansat versiunea 7 a cunoscutului program Acrobat Reader şi pentru platforma Linux. Această lansare reprezintă răspunsul Adobe la cererea comunităţii de utilizatori şi dezvoltatori Linux, care au fost nemulţumiţi de faptul că precedenta verisiune a fost lipsită de suport pentru acest sistem de operare. Mai mult, se pare că decizia Adobe de a continua dezvoltarea suitei Acrobat Reader pentru Linux a fost luată şi pe fondul creşterii numărului de calculatoare ce integrează acest sistem de operare în rândul utilizatorilor obişnuiţi.

LANSARE AŞTEPTATĂ

Opera a ajuns la versiunea 8

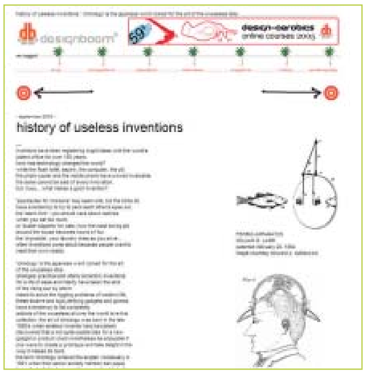
După trei versiuni beta ce au fost testate de aproape un milion de utilizatori, browser-ul a fost în sfârşit lansat. Dezvoltarea celei de-a opta versiuni a avut pe primul plan sporirea securităţii, integrând facilităţi noi şi niveluri de securitate. Noul browser dispune de posibilitatea de a-şi ajusta lăţimea paginilor pentru a fi vizualizate corect în orice rezoluţie a ecranului sau mărime a ferestrei. De asemenea, o facilitate interesantă o reprezintă posibilitatea folosirii comenzilor vocale pentru a naviga, momentan disponibilă fiind doar limba engleză. Din păcate, şi în această versiune un număr însemnat de pagini sunt afişate incorect.

XPLORER XTREM

Ghidul tău offline pentru optimizarea navigării online

Navigare la întâmplare

www.designboom.com /history/useless.html



Viețile oamenilor au fost influențate de-a lungul timpului, în sens pozitiv, de un mare număr de invenții fără de care societatea nu ar fi progresat. Pe de altă parte, un număr și mai mare de invenții s-au dovdedit a fi ridicole și nu au reușit decât să stârnească râsul. O parte dintre acestea le puteți găsi descrise pe pagina propusă de noi. Printre acestea veți găsi ochelari de protecție pentru găini, un degetar pentru spălarea dinților, o brățară de șters nasul, o elice de răcit mâncarea atașabilă furculițelor etc.

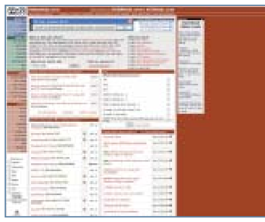
Hardware



www.cdfreaks.com

Unitățile de inscripționare a CD-urilor sunt de mult o componentă importantă a oricărui calculator, iar cu timpul, o dată cu scăderea prețului unităților DVD Writer, și acestea își vor găsi locul pe majoritatea calculatoarelor. De aceea, fie că dețineți deja unități de inscripționare, fie că doriți să achiziționați una nouă, informațiile pe care le veți găsi pe acest site vor fi binevenite: articole și teste legate de majoritatea unităților de inscripționare, versiuni noi de firmware etc.

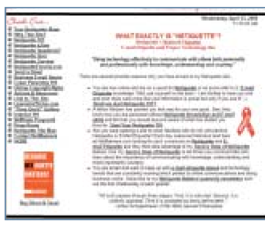
Software



www.videohelp.com

Conținutul multimedia constituie la ora actuală unul dintre principalele puncte de atracție ale calculatorului atât pentru utilizatorii avansați, cât mai ales pentru cei începători. Însă nu toți posedă cunoștințele necesare bunei gestionări și prelucrări a conținutului multimedia. De aceea, este recomandată o vizită pe site-ul www.videohelp.com unde sunt disponibile o mulțime de informații despre filmele în format digital de la codec-urile necesare rulării la conversia și editarea video.

Internet



www.onlinenetiquette.com

Unii utilizatori au impresia greșită conform căreia pe Internet se pot comporta oricum doresc fără a ține cont de nimeni și de nimic. Însă, ca și în societate, pentru a conviețui în condiții normale, și pe internet trebuie respectate o serie de reguli, unele de ordin moral, iar altele chiar reglementate prin lege. Acestea poartă numele de Netiquette și pot fi regăsite pe multe site-uri printre care și OnlineNetiquette.com.

Jocuri



www.gamersbrain.com

Acest site se laudă că reprezintă o sursă inteligentă pentru satisfacerea tuturor nevoilor de divertisment interactiv, numit popular joc. Adică cele mai noi informații despre titlurile de PC, console (chiar și cele recent lansate, ca PSP și Nintendo DS), un calendar al datelor de lansare și un clasament extins al celor mai bune jocuri făcute în ultima vreme. Plus multe altele (imagini, walkthrough, wallpapers, demo), fiecare organizate într-o categorie specifică.

UMOR ONLINE

Site-urile de amuzament online fac parte din portofoliul de vizitare al oricărui utilizator, indiferent de domeniul în care lucrează sau de nivelul cunoștințelor de operare pe care le deține. Doar simțul umorului este cel de care depinde numărul vizitelor și timpul petrecut pe astfel de site-uri. Și, din fericire, Internet-ul nu duce lipsă de site-uri care furnizează – într-o formă sau alta – o modalitate de destindere și de alungare, fie și temporară, a stresului.

www.funnyhumor.com

Chiar dacă utilizatorii autohtoni ar putea reproșa acestui site titlul pleonastic, www.funnyhumor.com constituie o resursă importantă de amuzament atât calitativ, cât și cantitativ. În principiu, sunt disponibile două mari secțiuni: glume și imagini haioase. Și dacă umorul glumelor prezente pe acest site s-ar putea să nu mulțumească pe toată lumea, imaginile se vor dovedi deosebit de nostime. În afară de acestea, mai este disponibilă o secțiune, chiar dacă nu la fel de bogată, cel puțin la fel de amuzantă. Este vorba de programe disponibile pentru download care pot da palpitații utilizatorilor slabi de inimă ce pot simula, spre exemplu, dezinstalarea aplicațiilor existente pe sistem prin intermediul unui meniu identic cu cel din Windows. Și dacă veți remarca vreodată că butonul Start din Windows fuge de cursor, să știți că este tot din cauza unuia dintre programele de pe acest site.

www.funnypets.com

Iubitorii de animale, dar nu numai, vor aprecia cu siguranță conținutul acestui site. Deși dispune de mai multe secțiuni, singura care merită cu adevărat atenție este cea de imagini haioase având ca subiecți animalele. Vizitatorii se vor delecta cu sute de imagini care de care mai haioase. Deosebit de interesante și nostime în același timp se dovedesc comentariile care însoțesc imaginile și care reușesc să facă ilare chiar și pe cele mai puțin amuzante. Conținutul celorlaltor secțiuni ale site-ului, din păcate, este disponibil doar contracost și oferă diverse postere sau felicitări.



www.umor.ro

Nici web-ul românesc nu duce lipsă de site-uri de umor și ce adresă ar fi mai potrivită pentru un astfel de site decât www.umor.ro. Acesta dispune de un număr mare de secțiuni, oferind, printre altele, bancuri, imagini haioase și caricaturi, citate, extrase hazlii din presă, farse, perle etc. O contribuție importantă la dezvoltarea acestui site o au vizitatorii prin trimiterea propriilor materiale.

Și cum un rol important în umorul românesc îl au bancurile și caricaturile, vă recomandăm două dintre site-urile de acest tip a căror denumire sugestivă face de prisos orice descriere: **www.bancuri.ro** și **www.caricaturi.ro**.

CONCURS DE CREAȚIE

11 premii de excepție pentru artistul din tine

XtremPC lansează un concurs de creație mai bogat ca niciodată. Avem trei secțiuni pentru cele mai importante trei metode de a crea imagini artistice digitale: fotografie, desen 2D și modelare 3D. Fiecare dintre secțiuni are propriile super premii! Durata concursului este 5 Aprilie - 5 Iunie 2005 (data poștei).

FOTOGRAFIAZĂ





3 x camere digitale
Olympus C-460

3 x imprimante foto
Olympus
Camedia P10

www.mgt.ro/olympus

DESENEAZĂ



4 x tablete grafice
WACOM

Intuos 3
Graphire 3 StudioXL
Graphire 3 Studio
Home Photo Studio Collection

www.mgt.ro/wacom

MODELEAZĂ





1 x pachet Softimage
XSI Foundation

www.softimage.com

Tema ANIMALELE: IPOSTAZE ORIGINALE, INTERESANTE SAU AMUZANTE

Acest concurs este locul în care vă puteți dezlănțui toate impulsurile creative sau... animalice!

Organizatori:

MGT EDUCATIONAL · OLYMPUS · WACOM · SOFTIMAGE XSI · XtremPC

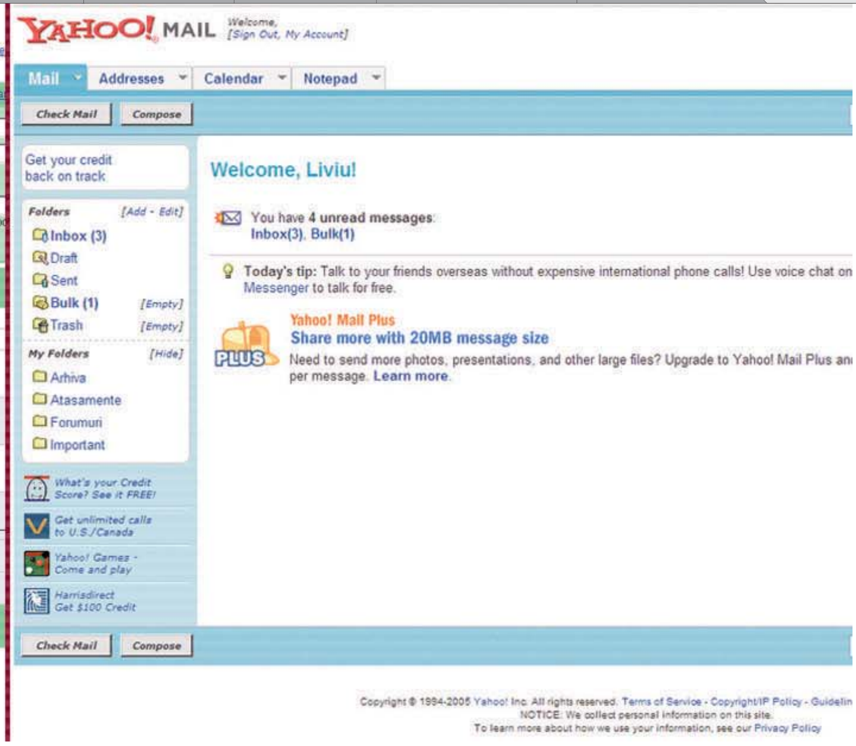
Regulament concurs:

- La concurs participă doar imagini digitale. În caz că aveți o fotografie obișnuită sau un desen pe hârtie, va trebui să le scanați și să le trimiteți în format digital;
- imaginea sau imaginile trebuie să fie în format JPEG calitate maximă și să aibă latura cea mai mică de cel puțin 1000 pixeli, în rest raportul de aspect final este la alegerea voastră;
- sunt permise maxim 3 imagini / participant / categorie;
- în cazul creațiilor 3D, autorul trebuie să trimită și sursele lucrării;
- modelele, texturile și alte resurse folosite trebuie să fie în majoritate create de autorul lucrării;
- participarea la concurs implică cedarea către XtremPC a drepturilor de utilizare a imaginilor trimise timp de doi ani de zile.

Jurizarea se va face în cadrul redacției. Verdictul este definitiv.

Imaginile se vor trimite:
pe e-mail la **redactia@xtrempc.ro**
prin poștă: **str. Al. Pușkin 18, sector 1, București**
XtremPC nu se angajează să returneze suportul hard pe care sunt trimise imaginile.
Data limită pentru trimiterea imaginilor: 5 iunie 2005.
Rezultatele se vor publica în XtremPC 67.





RĂZBOIUL PENTRU INBOX

GMAIL VS YAHOO!

Cei doi giganți se află în prima linie și aruncă în luptă artileria grea pentru a câștiga încrederea și aprecierea utilizatorilor. Sute sau mii de megabytes sunt alocați periodic pentru stocarea mesajelor.

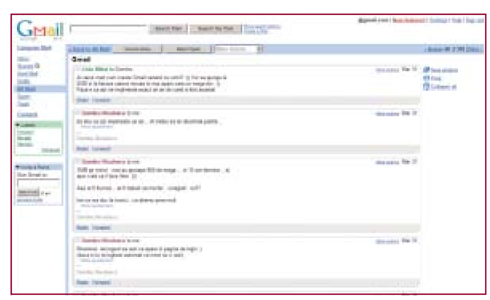
E-MAIL-UL ESTE, LA ORA ACTUALĂ, UNUL dintre cele mai folosite servicii Internet, alături de Instant Messaging, motoare de căutare și altele. Aducătoare de profit fie din reclame, fie în urma taxării anumitor facilități, conturile de e-mail, în special cele Web based (care pot fi accesate prin intermediul browser-ului), au constituit dintotdeauna o preocupare majoră a multor portaluri.

Până acum aproximativ un an exista un anumit echilibru în ceea privește numărul utilizatorilor marilor furnizori de servicii de e-mail. Se știa clar că Yahoo! și Hotmail își împărțeau un procent important de utilizatori din întreaga lume și se complăceau în această situație fără a arunca în luptă noi facilități. Ba chiar dimpotrivă, spațiul de stocare era diminuat continuu, ajungându-se la doar câțiva MB, iar pentru unele facilități, precum suportul pentru POP3 (salvarea offline a mesajelor cu ajutorul unui client de e-mail) și Forward (expedierea automată a unei copii a mesajului primit spre altă adresă), au fost introduse taxe.

Această stare de fapt a început să se schimbe radical o dată cu intrarea în scenă a unui nou competitor: Google. Un serviciu de e-mail care oferea 1GB(!) pentru stocarea mesajelor (în timp ce utilizatorii Hotmail dispuneau de 2MB, iar cei ai Yahoo! de 4MB), anunțat pe 1 aprilie 2004, a fost considerat inițial o glumă bună. Cu timpul ne-am convins, noi ca utilizatori, dar și concurența, că este o treabă cât se poate de serioasă. Cel puțin o parte din concurență. Yahoo! a replicat relativ rapid (la doar câteva luni de la anunțarea lui Gmail) prin creșterea spațiului de stocare la 100MB, pentru ca după alte câteva luni acesta să ajungă la 250MB. Este preconizat ca la începutul lunii mai a acestui an, utilizatorii serviciului de e-mail oferit de Yahoo! să beneficieze de 1GB.

Pe de altă parte, majoritatea conturilor de pe Hotmail se limitează la aceiași 2MB, filtrele antispam sunt ineficiente și din ce în ce mai mulți utilizatori se plâng de dispariția misterioasă a anumitor mesaje de pe server. Ca o altă surpriză, sau mai bine spus, o nouă lovitură dată concurenței, la exact un an de la anunțarea lui Gmail cei de la Google au crescut spațiul de stocare la peste 2GB. Cu toate acestea, crearea unui cont nou se face în continuare doar pe baza invitațiilor. În principiu, aceste invitații pot fi primite de la utilizatorii care deja dispun de un astfel de cont, însă, în ultima vreme, Google afișează aleatoriu pe pagina principală a motorului său de căutare link-uri pe baza cărora pot fi create conturi noi.

Apatia celor de la Microsoft legată de Hotmail, pe de o parte, și ritmul alert de implementare a noilor facilități, alături de creșterea galopantă a spațiului de stocare în ceea ce privește Google și Yahoo!, pe de altă parte, ne îndreptățesc să credem că lupta serviciilor de e-mail se va da doar între aceștia din urmă. Chiar dacă se află de mai bine de un an în stadiu de test, iar lansarea versiunii finale nu se întrevede foarte curând, interesul stârnit de Gmail în rândul utilizatorilor, precum și facilitățile interesante pe care acesta le oferă ne-au determinat să realizăm această analiză comparativă a celor mai importante caracteristici ale celor două servicii rivale.



ETERNA PROBLEMĂ A SPAȚIULUI DE STOCARE

Așa cum am mai spus, înainte de apariția lui Gmail, evoluția spațiului de stocare a celor de la Yahoo! a fost una negativă. O dată cu Gmail, Yahoo! s-a văzut nevoit să crească acest spațiu. Chiar dacă cei de la Yahoo! justifică această creștere prin faptul că pentru ei este important utilizatorul, devine evident faptul că, dacă nu ar fi existat Gmail, și acum am fi dispus de doar câțiva MB pentru stocarea mesajelor.

Dar, oare, chiar avem nevoie de aşa mult spaţiu de stocare? Nu este exagerat 2GB sau chiar 1GB? Ei bine, nu. Nici un utilizator nu se va supăra în momentul în care va afla că spaţiul de stocare a fost mărit şi că nu va mai fi nevoit să şteargă unele mesaje pentru a face loc pentru primirea celor noi. Din acest punct de vedere, Gmail este în avantaj. La ora redactării acestui articol, spaţiul de stocare pus la dispoziţie de Yahoo!, în încercarea de a ţine pasul cu Gmail, este de 250MB (cu promisiunea măririi în scurt timp la 1GB). Între timp, spaţiul de stocare oferit de Gmail a ajuns la 2GB. Interesant este faptul că această creştere nu se opreşte aici. Utilizatorii care beneficiază de un cont de Gmail observă cum spaţiul de care beneficiază creşte zilnic cu doi sau trei megabytes. În acest fel, cei de la Google intenţionează să introducă un nou concept în ceea ce priveşte spaţiul alocat stocării mesajelor şi anume, nelimitat. Rămâne de văzut cum va fi pus în practică în momentul în care va creşte numărul utilizatorilor, iar întreg spaţiul disponibil la un moment dat va fi ocupat.

DIMENSIUNEA ATAŞAMENTELOR

În ceea ce priveşte mărimea fişierelor ce pot fi ataşate mesajelor, se poate spune că cele două servicii se află la egalitate. Atât Yahoo!, cât şi Gmail permit ataşarea a maxim 10MB unui e-mail. În general, există un anumit raport între mărimea ataşamentelor şi spaţiul de stocare. Din acest considerent, ne aşteptam ca cei de la Gmail, o dată cu creşterea spaţiului de stocare la 2GB, să mărească şi dimensiunea maximă a ataşamentului. Pe baza acestui aspect se poate specula intenţia celor de la Gmail de a nu facilita utilizatorilor umplerea prea rapidă a întregului spaţiu de stocare.

POP3 ŞI FORWARD

Deşi iniţial suportul pentru POP3 şi Forward era gratuit, cei de la Yahoo! au decis cu câţiva ani în urmă să ofere aceste facilităţi doar utilizatorilor plătitori. Această decizie poate fi justificată parţial prin faptul că Yahoo! este totuşi un portal şi are nevoie de un număr cât mai mare de vizitatori. Pe de altă parte, în ceea ce priveşte Gmail, situaţia este inversă. Fiind vorba de un serviciu aflat încă în teste, suportul pentru POP3 şi Forward a fost introdus abia după un timp. Configurarea clientului de e-mail pentru descărcarea mesajelor de pe Gmail este ceva mai dificilă decât cea a unui cont obişnuit. De aceea, am fost plăcut impresionaţi de faptul că cei de la Google pun la dispoziţia utilizatorilor un mic fişier executabil care realizează configurarea automată a clientului de e-mail.

Cei care preferă utilizarea contului în mod web based, pot folosi Gmail Notifier, program care are ca scop verificarea la anumite intervale de timp a contului celor de la Google. În cazul primirii unui mesaj nou, acesta emite o notificare vizuală care conţine un scurt fragment din e-mail-ul recepţionat. În concluzie, şi la acest capitol trebuie să acordăm un punct contului de e-mail al celor de la Google.

BANNERE VS LINK-URI SPONSORIZATE

Reclamele nu au fost niciodată pe placul utilizatorilor. Spaţiul pe care bannerele îl ocupă în pagină şi, mai ales, timpii de încărcare ce au de suferit din cauza acestora sunt două argumente puternice în defavoarea reclamelor, cel puţin a celor în această formă. Yahoo! afişează astfel de bannere, unele dintre ele ocupând fracţiuni importante din pagină. De partea cealaltă, Gmail a ales afişarea aşa-numitor link-uri sponsorizate, implementate iniţial de motorul de căutare al celor de la Google. Link-urile sponsorizate nu prezintă nici unul dintre cele două dezavantaje. Acestea sunt în format text şi aliniate într-un spaţiu restrâns în partea dreaptă a paginii. Afişarea link-urilor sponsorizate se face pe baza cuvintelor conţinute de subiectul şi/sau corpul mesajelor. La anunţarea implementării acestui mod de reclamă în cadrul Gmail s-au făcut auzite voci care susţineau că astfel Google încalcă dreptul la intimitate al utilizatorilor şi chiar s-a încercat oprirea pe căi legale a serviciului.

Comparând modalităţile de afişare a reclamelor adoptate de cele două servicii de e-mail şi luând în calcul cele două aspecte importante pe care ele le implică (spaţiul ocupat şi încărcarea greoaie a paginii), considerăm că varianta link-urilor sponsorizate aleasă de Google este mult mai inspirată şi va juca un rol important în decizia utilizatorilor.

FACILITĂŢI ŞI OPŢIUNI SPECIFICE

Fiind un serviciu consolidat de-a lungul multor ani, este normal ca funcţiile de gestionare a mesajelor oferite de Yahoo! să fie superioare atât numeric, cât şi calitativ celor disponibile în Gmail. Posibilitatea creării propriilor directoare pentru organizarea mesajelor, funcţia de căutare avansată şi importarea/exportarea contactelor din diverse programe sunt doar câteva dintre cele mai importante facilităţi pe care le au la dispoziţie utilizatorii contului de la Yahoo!.

În ceea ce priveşte securitatea, Yahoo! oferă un filtru antispam care se dovedeşte destul de eficient în unele cazuri, iar ataşamentele sunt scanate cu Norton AntiVirus 2005. În plus, cei care dispun de un cont la Yahoo! beneficiază şi de alte facilităţi. Dintre acestea, calendarul care facilitează notarea anumitor evenimente şi Notepad, funcţie similară ca utilitate programului cu acelaşi nume din Windows, se află în legătură directă cu contul de e-mail.

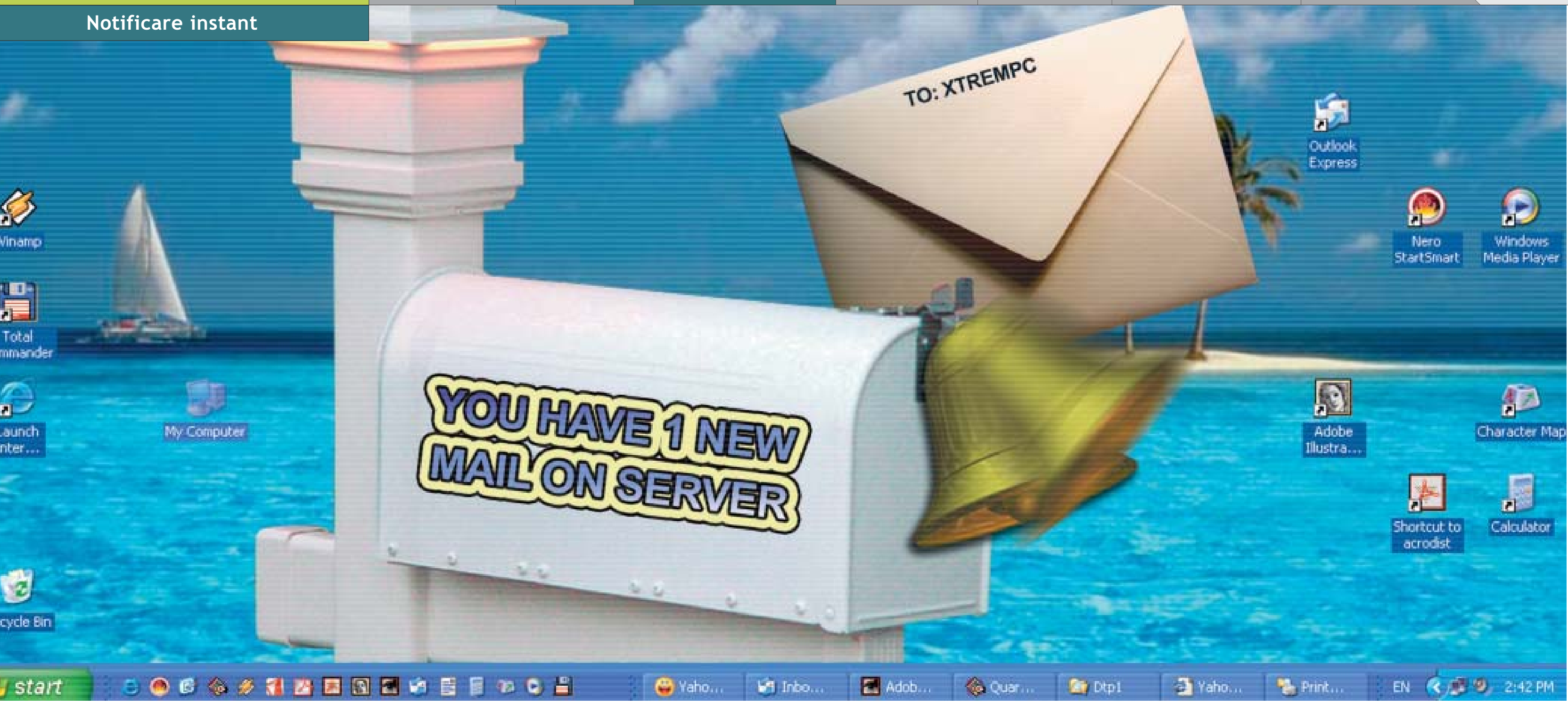
De cealaltă parte, chiar dacă nu este în variantă finală, Gmail include o serie de facilităţi cât se poate de interesante. Este voba de posibilitatea realizării anumitor comenzi pe baza combinaţiilor de taste, întocmai unei aplicaţii obişnuite, şi aplicarea aşa-numitor label-uri pentru mesajele primite, în funcţie de care se pot afişa doar mesajele care îndeplinesc anumite criterii. Interesant este şi modul de afişare a conversaţiilor. Toate replicile unui mesaj sunt afişate una sub cealaltă, cu posibilitatea ascunderii oricăreia dintre ele. În acest fel este mult mai uşoară urmărirea evoluţiei unei conversaţii.

REZULTAT FINAL

Luând în calcul cele patru aspecte importante (spaţiul de stocare, dimensiunea maximă a ataşamentelor, suportul POP3 şi forma pe care o îmbracă reclamele) scorul ar fi de 4-1 pentru Gmail. Singura facilitate la care cele două servicii se află la egalitate este dimensiunea ataşamentelor. Pe de altă parte, Yahoo! beneficiază de facilităţi superioare atât numeric, cât şi calitativ, ceea ce este, de altfel, normal, ţinând cont de faptul că Gmail se află încă în variantă de test, iar versiunea finală este posibil să difere destul de mult de cea actuală.

Concluzia pe care o tragem din această luptă dintre Google şi Yahoo! în ceea ce priveşte serviciile de e-mail este că singurul prieten al utilizatorului este concurenţa în sine şi că nici unul dintre cei doi giganţi nu ar fi fost atât de generos dacă s-ar fi aflat în situaţie de monopol. Cu toate acestea, utilizatorul trebuie să-si aleagă serviciul care consideră că îl avantajează şi să profite de pe urma acestei situaţii favorabile.

Liviu Mihai



NOTIFICARE INSTANT

CU OCHII PE E-MAIL

Ritmul accelerat este una dintre caracteristicile importante ale vremurilor actuale, iar un program care afişează în timp real mesajele primite pe mai multe conturi de e-mail, este demn de apreciat.

CLIENŢII DE E-MAIL SUNT PROGRAMELE utilizate în mod clasic pentru tot ceea ce înseamnă gestionarea mesajelor electronice, de la verificarea conturilor, până la compunerea e-mail-urilor noi. Pe de altă parte, cum nu există programe perfecte, şi clienţii de e-mail au anumite slăbiciuni (nu doar la capitolul securitate). Astfel, profitând de acest lucru, şi-a făcut apariţia în timp o nouă categorie de programe al căror principal scop este verificarea conturilor de e-mail la anumite intervale de timp. Este adevărat că şi clienţii de e-mail (cel puţin majoritatea acestora) dispun de o facilitate similară însă datorită consumului ridicat de resurse pe care multe astfel de programe îl presupun, rularea permanentă a acestora nu este pe placul multor utilizatori, nici chiar a celor care dispun de un calculator puternic. Din aceste considerente s-a ajuns la soluţia oferită de aşa-numitele e-mail notifiere, programe care realizează verificarea mai multor conturi de e-mail (în majoritatea cazurilor este posibilă verificarea unui număr teoretic nelimitat de conturi), interpunându-se între server-ul pe care sunt stocate mesajele şi clientul de e-mail.

Cei care se aşteaptă ca aceste notifiere să fie simple programe a căror funcţionalitate se limitează la verificarea conturilor configurate, vor avea parte de o mare surpriză. Aşa cum vom vedea pe parcursul testului, aceste aplicaţii îndeplinesc şi alte funcţii, pe lângă verificarea conturilor respective. În principiu, gestionarea e-mail-urilor, în cazul în care este utilizat un notifier, decurge în felul următor: la primirea unui mesaj nou este emisă o atenţionare vizuală şi/sau auditivă - în acel moment utilizatorul poate alege între diverse operaţiuni oferite de notifier (care pot varia de la previzualizarea mesajului la ştergerea directă a acestuia); ultima etapă, dar nu neapărat obligatorie, este deschiderea clientului de e-mail pentru salvarea şi citirea offline a mesajului primit.

Cu alte cuvinte, utilizarea unui notifier reprezintă o etapă suplimentară, care oferă utilizatorului posibilitatea de a citi mesajele primite direct de pe server, înainte de a fi descărcate pe calculator prin intermediul clientului de e-mail. Chiar dacă avantajele pe care aceste programe le oferă sunt evidente, o parte a utililizatorilor ar putea refuza să le folosească, din comoditate. Pentru a-i convinge şi pe cei mai sceptici, trebuie spus că utilizarea acestor aplicaţii poate avea efecte pozitive la nivelul securităţii, putând fi evitate o parte a mesajelor de tip spam.

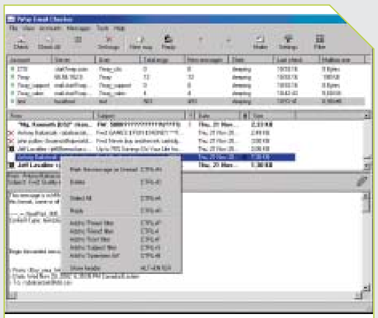
CUM AM TESTAT

Testul a fost realizat pe un sistem care a avut la dispoziţie un procesor Celeron la 2GHz, cu o memorie RAM de 512MB DDR400. Nota finală a ţinut cont de funcţionalitatea programelor în proporţie de 60%, ergonomie 25% şi resursele şi compatibilitatea 15%.

La capitolul funcţionalitate am avut în vedere mai multe facilităţi printre care şi posibilitatea verificării mai multor conturi. Deşi unele programe pot verifica numai un număr limitat de conturi, acestea au fost depunctate într-o măsură redusă deoarece am considerat că a verifica 8 sau 12 conturi este oricum suficient pentru majoritatea utilizatorilor. O opţiune deosebit de utilă, pe care, din păcate, am întâlnit-o la un singur program dintre cele testate, este importarea conturilor existente în clientul de e-mail. De asemenea, o facilitate caracteristică acestui tip de programe este realizarea direct pe server a anumitor operaţiuni precum ştergerea e-mail-urilor. În momentul în care este primit un mesaj, este de asemenea util ca utilizatorului să-i fie afişate anumite informaţii precum numele expeditorului şi subiectul e-mail-ului. În plus, am luat în considerare şi posibilitatea previzualizării mesajelor primite direct de pe server.

Prin modul lor de funcţionare, notifierele pot şi trebuie să ofere utilizatorului o protecţie superioară celei de care dispun clienţii de e-mail, împotriva mesajelor de tip spam. În acest sens, este important ca utilizatorul să aibă posibilitatea de a crea liste cu adresele care pot fi considerate de încredere şi cele suspectate de expedierea mesajelor nesolicitate, precum şi să marcheze individual anumite mesaje ca fiind spam.

Liviu Mihai



Producător: **7Way**
Web: **www.start7way.com**
Tip licență: **Shareware**

Verdict **81.35**

7Way Email Checker 1.81

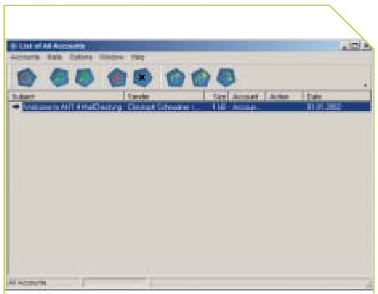
Deși s-a clasat pe locul trei, 7Way Email Checker este un program căruia îi lipsesc o serie de facilități importante.

FACILITĂȚI

Am apreciat la acest program ușurința cu care pot fi create conturile. Astfel, pe lângă introducerea manuală a datelor (nume de utilizator, parolă, server etc.), 7Way Email Checker poate importa cu ușurință conturile configurate în clienți de e-mail precum Outlook Express. O caracteristică pe care nu o mai întâlnim la alte programe testate este afișarea dimensiunii disponibile pentru stocarea mesajelor pe server. Posibilitatea verificării conturilor la intervale mai mici de un minut este o altă facilitate pe care nu am regăsit-o la multe programe. 7Way Email Checker creează un log detaliat în care sunt trecute toate operațiunile efectuate. Acesta se poate dovedi folositor în detectarea cauzelor eventualelor erori apărute la verificarea conturilor.

GESTIONAREA MESAJELOR

Programul vine cu o serie de filtre predefinite pentru detectarea mesajelor virusate. În funcție de informațiile conținute în header, mesajele respective sunt marcate automat pentru a fi șterse direct de server.



Producător: **Christoph Schmoliner**
Web: **http://ant4.com**
Tip licență: **Shareware**

Verdict **71.25**

ANT 4 Mail Checking 3.5

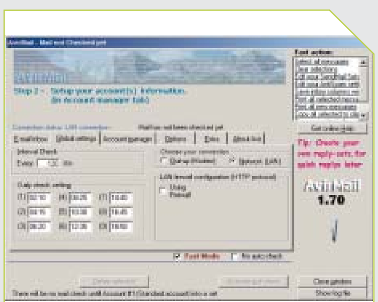
Deși poate fi folosit fără probleme pentru verificarea conturilor de tip POP3 și IMAP4, lipsa multor funcții importante au compromis șansele acestui program la ocuparea unei poziții superioare în testul nostru.

FACILITĂȚI

Deși numărul facilităților pe care acest program le oferă este unul mic, creatorii săi au considerat că ar fi utilă afișarea opțiunilor pe trei niveluri, în funcție de gradul de cunoștințe pe care le posedă utilizatorul. Astfel, se poate ajunge la ridicola situație ca, pentru o facilitate, să fie afișată o singură opțiune în cazul unui utilizator începător, în timp ce utilizatorii care vor alege nivelul expert vor beneficia de trei opțiuni pentru aceeași facilitate. ANT 4 Mail Checking este lipsit de funcții importante precum setarea unei parole pentru verificarea conturilor sau configurarea separată a notificărilor în funcție de contul verificat.

GESTIONAREA MESAJELOR

Din păcate, ANT 4 Mail Checking nu dispune de funcții reale pentru limitarea numărului mesajelor spam. Singura facilitate în acest sens este aplicarea unei pictograme diferite mesajelor suspecte, însă nu sunt precizate criteriile în funcție de care se face etichetarea mesajelor ca nesolicitate.



Producător: **AVIR Software**
Web: **www.avirmail.com**
Tip licență: **Freeware**

Verdict **69.75**

AvirMail 1.70

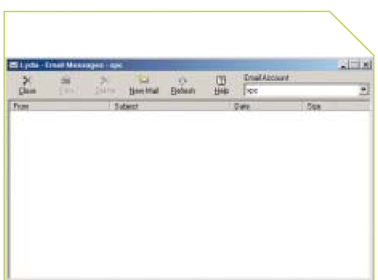
Cel mai slab program din test, AvirMail, este lipsit de cele mai importante funcții caracteristice aplicațiilor din această categorie. De asemenea, interfața programului lasă de dorit atât lista de mesaje, cât și opțiunile de configurare a programului regăsindu-se în cadrul aceleiași ferestre.

FACILITĂȚI

Ultima versiune a acestui program permite ștergerea direct de pe server a mesajelor nedorite sau expedierea rapidă a răspunsurilor. Deși teoretic sunt suficiente, cele nouă conturi care pot fi verificate cu ajutorul acestui program constituie o limitare destul de importantă, pentru care a fost depunctat. Un alt aspect negativ îl constituie inexactitatea mesajelor de eroare afișate în situația în care stabilirea conexiunii nu este posibilă.

GESTIONAREA MESAJELOR

AvirMail poate afișa mesajele primite în format HTML. Acesta ar fi un aspect pozitiv, dacă afișarea în format HTML nu s-ar face în mod implicit, deoarece astfel spamerii au confirmarea că e-mail-urile trimise de ei sunt citite și vor expedia și mai multe mesaje de acest fel. Opțiunile antispam se rezumă la crearea unor filtre pe baza informațiilor conținute de header-ul mesajelor.



Producător: **KAB Software**
Web: **www.kabsoftware.com**
Tip licență: **Shareware**

Verdict **77.80**

Lydia 6.0

Programul cu nume feminin de pe locul patru al testului nostru impresionează prin ușurița cu care poate fi folosit chiar și de către utilizatorii începători. De aceea, Lydia este recomandat celor ce preferă un program care verifică rapid conturile de e-mail, fără a avea nevoie de funcții avansate.

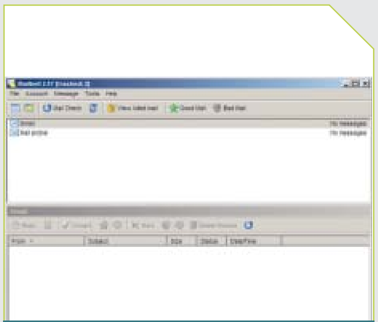
FACILITĂȚI

Acest program include o serie de facilitații suplimentare, care se apropie mai mult de clienții obișnuiți de e-mail. Este vorba de posibilitatea expedierii mesajelor în format text, crearea unei simple agende de contact, precum și posibilitatea salvării unei semnături. Deși se abat de la scopul în care sunt folosite aceste programe, facilitățile sus-amintite se pot dovedi utile în anumite situații. Dintre cele mai importante funcții care lipsesc, amintim imposibilitatea verificării conturilor de pe servere de tip SSL și neimplementarea filtrelor pentru e-mail-urile primite.

GESTIONAREA MESAJELOR

Și Lydia poate afișa mesajele în format HTML, însă acest lucru se face doar la cererea expresă a utilizatorului (a se citi bifarea opțiunii respective). În mod implicit, toate mesajele primite sunt afișate în format text ca măsură de protecție antispam.

MailBell 2.17



Producător: **EmTec**
Web: **www.emtec.com**
Tip licență: **Shareware**

Verdict 86.45

Chiar dacă îi lipsesc o serie de funcții utile, MailBell a fost programul care s-a apropiat cel mai mult de ceea ce dorim de la o astfel de aplicație.

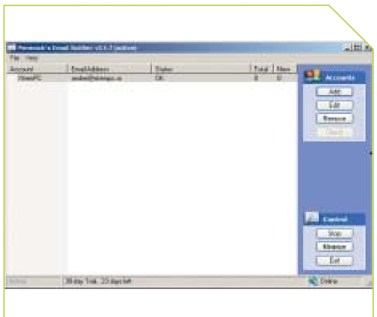
FACILITĂȚI

Acesta este singurul program care include suport pentru serverele de tip SSL. Datorită acestui aspect, cu MailBell este posibilă verificarea conturilor găzduite de servere care realizează transferul securizat precum mai noul Gmail. Deși nu este posibilă configurarea anumitor combinații de taste, se pot alege acțiunile realizare prin intermediul mouse-ului. Mesajele eliminate direct de pe server pot fi păstrate (într-un mod similar ștergerii cu Recycle Bin) pentru un anumit număr de zile și, eventual, recuperate.

GESTIONAREA MESAJELOR

MailBell dispune de un filtru pentru detectarea mesajelor nesolicitate pe baza anumitor cuvinte prezente în subiectul sau corpul e-mail-urilor. Această metodă nu se dovedește însă foarte eficientă, deoarece spamerii găsesc întotdeauna variații ale cuvintelor-cheie care să păcălească acest gen de filtre. Pe de altă parte, adresele de e-mail din agenda clientului implicit sunt detectate automat, iar mesajele primite de la acestea nu vor fi suspectate de spam.

Pennock's Email Notifier 2.17



Producător: **Clifford Pennock**
Web: **www.pennock.nl**
Tip licență: **Shareware**

Verdict 74.60

Ca o scurtă caracterizare, despre Pennock's Email Notifier se poate spune că este un program modest, ca funcționalitate, și foarte instabil. Acest din urmă aspect se poate dovedi un impediment important în utilizarea sa.

FACILITĂȚI

Programul se laudă cu posibilitatea verificării unor conturi care nu mai oferă suport POP3 gratuit precum Yahoo! sau Hotmail. În realitate, acest lucru nu este posibil. În timpul testului, am încercat acest lucru pentru ambii mari furnizori de servicii de e-mail, însă verificarea nu a fost posibilă în nici unul dintre cazuri. Cele mai multe dintre încercări s-au soldat cu blocarea programului. În plus, această aplicație dispune de o metodă neinspirată de configurare, conform căreia, pentru modificarea setărilor unui anumit cont este necesară dezactivarea acestuia în prealabil. Instabilitatea programului se concretizează de multe ori și în imposibilitatea închiderii normale a acestuia.

GESTIONAREA MESAJELOR

Verificarea conturilor se poate face, ca și în cazul celorlalte programe, la anumite intervale de timp. Însă, Pennock's Email Notifier nu oferă posibilitatea verificării exprese, prin intermediul unui buton special, indiferent de timpul specificat.

PopTray 3.1



Producător: **Renier Crause**
Web: **www.poptray.org**
Tip licență: **Freeware**

Verdict 82.35

Chiar dacă nu a reușit să se claseze pe primul loc, PopTray este un program demn de luat în considerare având în vedere atât facilitățile oferite, cât și faptul că este gratuit.

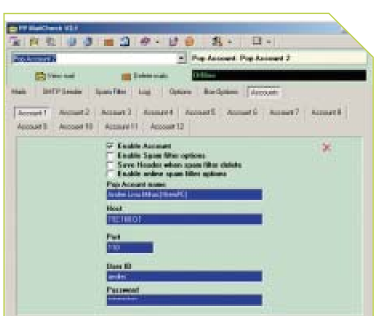
FACILITĂȚI

Cel mai important aspect pentru care a fost depunctat PopTray îl constituie imposibilitatea verificării conturilor care necesită o conexiune securizată de tip SSL. Pe de altă parte, funcționalitatea acestui program poate fi extinsă prin intermediul plug-in-urilor. Din păcate, numărul acestora este mic, iar realizarea lor lasă de dorit. Spre exemplu, plug-in-ul care ar fi trebuit să permită verificarea contului Gmail cauzează blocarea programului. PopTray permite atât alegerea combinațiilor de taste pentru realizarea anumitor operațiuni, cât și a funcțiilor îndeplinite de butoanele mouse-ului independente ori în combinație cu diverse taste. O facilitate pe care nu am întâlnit-o la alte programe, este cea de verificare a conturilor doar între anumite intervale orare.

GESTIONAREA MESAJELOR

Pentru separarea mesajelor spam de cele solicitate, PopTray permite crearea așa-numitelor liste albe și negre. În afară de ștergerea direct de pe server, acest program permite și ascunderea mesajelor citite, pentru afișările viitoare.

PP Mail Check 2.1



Producător: **PPSOFT**
Web: **www.ppsoft.dk**
Tip licență: **Freeware**

Verdict 76.45

PP Mail Check este un program care include funcțiile elementare, fiind lipsit de majoritatea facilităților suplimentare caracteristice acestui tip de aplicații. În schimb, pot fi expediate mesaje în format text prin intermediul server-ului SMTP al unuia dintre conturile configurate.

FACILITĂȚI

Numărul conturilor care pot fi verificate este limitat la 12, iar suportul pentru servere SSL lipsește. Toate facilitățile incluse pot fi accesate direct din fereastra principală, evitându-se în același timp bulversarea utilizatorului cu o interfață aglomerată. Mesajul afișat la primirea e-mail-urilor noi beneficiază de unul dintre cele mai ridicate grade de configurare ale tuturor programelor testate. Printre opțiunile avute în vedere se regăsesc informațiile afișate despre e-mail-ul primit și culorile folosite.

GESTIONAREA MESAJELOR

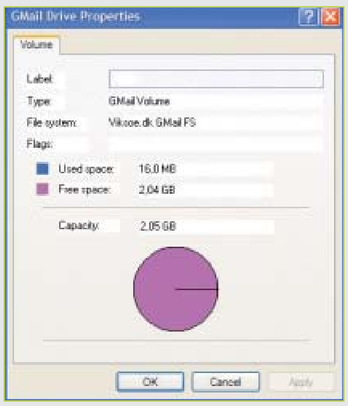
Utilizatorul poate opta între vizualizarea mesajelor primite în format text, HTML sau afișarea doar a informațiilor conținute în header. Detectarea mesajelor nesolicitate are în vedere listele cu adresele considerate de încredere și cele suspectate de expedierea spam-ului. Printre operațiunile ce pot fi efectuate asupra mesajelor aflate pe server se numără și expedierea unui răspuns rapid în format text.

Utilitare pentru e-mail

GMAIL DRIVE 1.0.5



Acest program permite utilizatorilor care au cont de Gmail să beneficieze discreţionar de spaţiul generos pe care cei de la Google îl oferă. Odată instalat, GMail Drive va crea o unitate virtuală cu acelaşi nume care va suporta operaţiunile obişnuite de gesionare a fişierelor (copiere, mutare, ştergere). La prima accesare, este necesară introducerea numelui de utilizator şi parola contului de Gmail. Fişierele copiate de pe calculator pe serverul pe care sunt stocate mesajele contului de Gmail, apar în Inbox ca mesaje noi cu ataşamente. Toate mesajele create prin copierea cu ajutorul lui GMail Drive au prefixul GMAILFS. Pentru a evita primirea în Inbox a acestor mesaje poate fi creat un filtru prin care toate e-mail-urile primite ce au în subiect cuvântul GMAILFS să fie mutate într-un director special. Din păcate, GMail Drive nu face posibilă copierea fişierelor mai mari de 10MB, dimensiunea maximă permisă de Google pentru ataşamente.



E-BACKUP 1.4

Unul dintre cele mai importante dezavantaje ale lui Outlook Express este faptul că nu dispune de o funcţie de back-up. e-Backup este programul care realizează rapid şi fără dificultăţi această funcţie. Cu ajutorul acestei aplicaţii se poate realiza un back-up complet care să aibă în vedere pe lângă mesajele stocate, identităţile create, conturile, regulile configurate, setările, semnăturile, agenda de contacte şi chiar lista site-urilor favorite din Internet Explorer. Atât back-up-ul, cât şi restaurarea acestuia se realizează cu ajutorul unui Wizard, iar salvarea poate fi făcută şi pe un alt calculator din cadrul reţelei. Salvarea poate fi programată la o anumită ora cu ajutorul scheduler-ului inclus şi, deasemenea, poate fi ales gradul de compresie al fişierului rezultat.

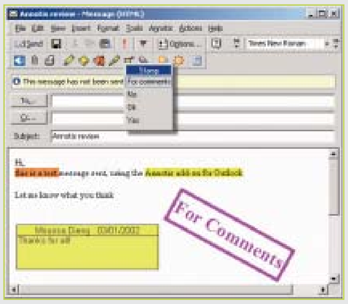


GOUTLOOK 0.2.2

Printre facilităţile oferite de Gmail se numără şi aşa-numitele label-uri. Cu ajutorul acestora mesajele pot fi sortate în funcţie de diverse cuvinte cheie conţinute de subiectul e-mail-urilor recepţionate. Goutlook implementează această facilitatea programului Microsoft Outlook 2003. Fiecărui mesaj îi pot fi aplicate chiar mai multe label-uri. Tot prin intermediul acestui program, Outlook 2003 va beneficia şi de posibilitatea arhivării mesajelor în mod similar funcţiei oferite Gmail.

ANNOTIS MAIL 2.0

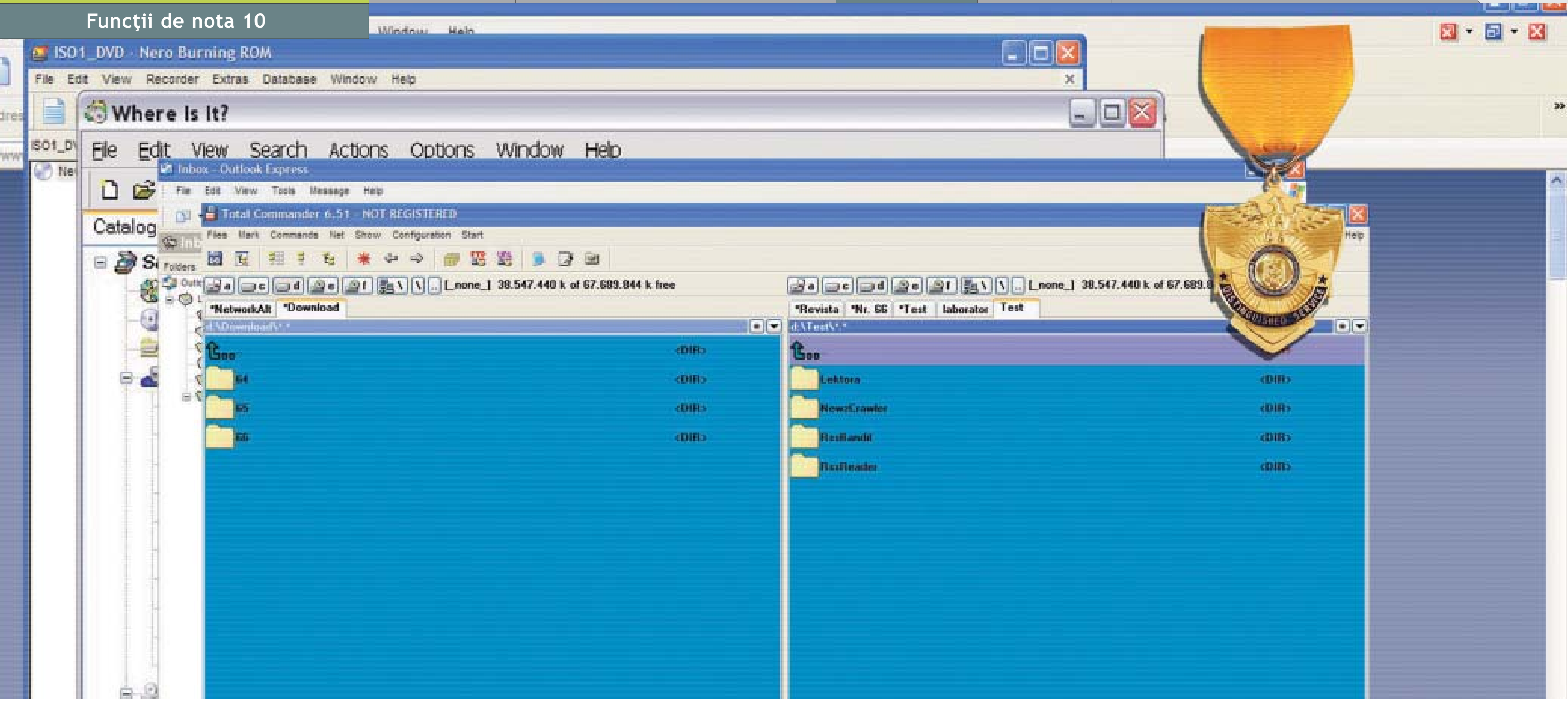
Cu ajutorul acestei aplicaţii se pot crea diverse adnotări pe e-mail-urile primite şi chiar cele ce urmează a fi expediate. Programul este un addon atât pentru Microsoft Outlook, cât şi pentru Outlook Express. Textele incluse în mesaje pot fi evidenţiate prin intermediul mai multor elemente care imită markerele şi chiar ştampilele. Fragmentele de text pot fi însoţite de notiţe în diverse culori şi dimensiuni.



ACTUAL CONTACTS FOR OUTLOOK

Este un add-on pentru Microsoft Outlook care facilitează ţinerea evidenţei eventualelor modificări a datelor de contact pentru persoanele cunoscute. Cu ajutorul acestui program se poate expedia automat persoanelor de contact existente în agendă un formular care conţine mai multe câmpuri precum număr de telefon, fax, adresă de e-mail, adresa site-ului personal etc. Destinatarul va confirma veridicitatea datelor prezente în formularul respectiv sau, eventual, le va modifica pe cele care nu mai sunt valabile.

	MailBell 2.17	PopTray 3.1	7Way 1.81	Lydia 6.0	PP Mail Check 2.1	Pennock's Email Notifier 2.17	ANT 4 Mail Checking 3.5	AvirMail 1.70
Producător	EmTec	Renier Crause	7Way	KAB Software	PPSOFT	Clifford Pennock	Christoph Schmoliner	AVIR Software
Web	www.emtec.com	www.poptray.org	www.start7way.com	www.kabsoftware.com	www.ppsoft.dk	www.pennock.nl	http://ant4.com	www.avirmail.com
Tip licenţă	Shareware	Freeware	Shareware	Shareware	Freeware	Shareware	Shareware	Freeware
Opţiuni								
Rulare în tray	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Verificare conturi multiple	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Importare conturi	Nu	Nu	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Ştergere direct de pe server	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Alegere client de e-mail	Da	Da	Da	Da	Nu	Nu	Da	Da
Afişare informaţii mesaj	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Previzualizare	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Creare filtre	Nu	Da	Da	Nu	Da	Nu	Da	Nu
Atenţionare vizuală/audio	Da/Da	Da/Da	Da/Da	Da/Da	Da/Da	Da/Da	Da/Da	Da/Da
Notificări separate	Da	Nu	Da	Nu	Nu	Da	Nu	Nu
Protecţie prin parolă	Da	Da	Nu	Nu	Nu	Da	Nu	Da
Configurare tasatură	Nu	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Da
Suport Plug-in-uri	Nu	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Suport servere SSL	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Facilităţi antispam								
Marcare ca spam	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Nu	Nu
Creare liste	Da	Da	Nu	Da	Da	Da	Nu	Da
Detectare automată	Da	Nu	Nu	Da	Nu	Nu	Nu	Nu
Note								
Funcţionalitate	84	83	80	77	76	74	68	67
Resurse şi compatibilitate	87	82	84	80	79	68	78	77
Ergonomie	92	81	83	79	76	80	75	72
Verdict	86.45	82.35	81.35	77.80	76.45	74.60	71.25	69.75



FUNCŢII DE NOTA 10

CELE MAI UTILE FACILITĂŢI

În general, programele, oricât de utile ar fi, nu sunt lipsite de aspecte mai puţin inspirate, însă în acest articol vom evidenţia funcţiile pe care le apreciem la aplicaţiile pe care le folosim.

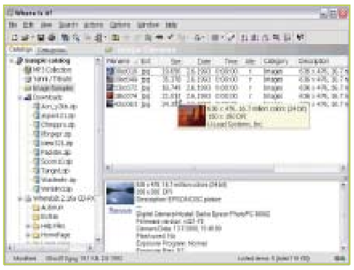
APROAPE ORICE LUCRU, OBIECT sau acţiune pot fi susceptibile de aspecte pozitive şi/sau negative. În mod subiectiv, fiecare individ judecă lucrurile pe baza implicaţiilor pe care acestea le au asupra propriei persoane catalogându-le drept bune sau rele, utile ori inutile etc. Necesităţile celui care realizează caracterizarea unui anumit obiect sunt cele în funcţie de care se face aprecierea.

Acelaşi raţionament este valabil şi în cazul programelor de calculator. Aici, utilizatorul apelează la anumite aplicaţii în funcţie de ceea ce doreşte să realizeze şi le cataloghează ca bune sau mai puţin bune pe baza mai multor criterii precum uşurinţa folosirii, interfaţa programului sau complexitatea acestuia. Pe parcursul folosirii unui anumit program, utilizatorul ajunge să remarce anumite funcţii şi să le catalogheze ca fiind utile, iar, pe de altă parte, consideră inutile sau ineficiente alte funcţii ale aceluiaşi ori ale altui program.

Când discută despre programele pe calculator, unii utilizatori scot în evidenţă doar aspectele negative; alţii au în vedere pentru caracterizarea unui program doar funcţiile pe care le-au considerat utile, în timp ce foarte puţini realizează o apreciere echilibrată pe baza coroborării aspectelor pozitive şi negative pe care utilizarea unui program le implică. Chiar dacă, pe de o parte, am întâlnit programe pe care caracterizându-le nu puteam scoate în evidenţă nici un aspect pozitiv, pe de altă parte, putem afirma, fără a fi exagerat de critici, că nici cele mai bune programe nu sunt lipsite de funcţii mai puţin inspirate.

Orice utilizator are o listă de funcţii pe care o apreciază la programele pe care le foloseşte în mod curent sau pe care abia le descoperă şi pe care le împărtăşeşte încântat prietenilor. În cele ce urmează vom realiza o trecere în revistă a funcţiilor pe care noi le considerăm, în mod subiectiv, utile şi pe care le apreciem în mod deosebit la programele pe care le folosim cel mai des, poate chiar zilnic pe unele dintre ele fie că este vorba de browsere web, playere multimedia, editoare de text sau diverse utilitare.

Una dintre categoriile de programe pe care le utilizăm în mod curent sunt browserele web. Navigând zilnic pe zeci de site-uri, este important ca programul pe care îl folosim în acest scop să ne ofere un grad ridicat de confort.



MOUSE GESTURES

Comoditatea este fără îndoială o trăsătură comună a majorităţii utilizatorilor, iar diferenţa dintre mişcarea mouse-ului sau un simplu click şi apăsarea unei taste ori a unei combinaţii de taste poate fi mult mai mare decât pare la prima vedere. Chiar dacă sunt deja câţiva ani de la introducerea acestei facilităţi şi nu este la prima prezenţă în cadrul articolelor noastre, Mouse Gestures rămâne în continuare o necunoscută pentru mulţi utilizatori. Pe de altă parte, cei care s-au obişnuit cu aceasta vor reveni cu greutate la tastatură. Este mult mai comod să închizi o pagină sau să navighezi înapoi prin apăsarea butonului dreapta al mouse-ului şi mişcarea acestuia într-o anumită direcţie, decât să apeşi ALT+F4 pentru închiderea ferestrei (CTRL+W pentru închiderea unui tab) sau Backspace pentru navigarea înapoi. Însă comenzile ce pot fi date prin intermediul Mouse Gestures nu se rezumă doar la acestea. Şi alte operaţiuni esenţiale pentru un browser web precum derularea în sus sau în jos şi reîmprospătarea paginii pot fi realizate prin intermediul acestei facilităţi.

Modul de operare al facilităţii Mouse Gestures poate diferi în unele aspecte de la browser la browser, însă principiul de utilizare este acelaşi.

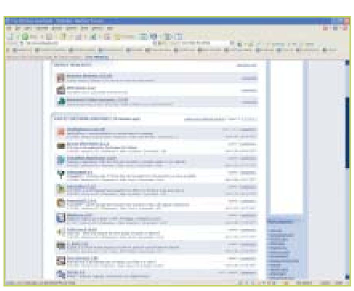
TABBED BROWSING

Din diverse motive, foarte mulţi utilizatori, printre care ne numărăm şi noi, preferă browserele care

permit deschiderea mai multor site-uri în cadrul aceleiaşi ferestre, prin intermediul aşa-numitor tab-uri. Această preferinţă poate fi considerată mai mult una de ordin estetic, pentru că nu agreem afişarea în Taskbar a câte unei ferestre pentru fiecare site vizitat. Legat de Tabbed Browsing trebuie amintită o altă facilitate pe care o considerăm deosebit de utilă. Este vorba de aşa-numita Undo Close Tab. Sub această denumire sugestivă se regăseşte posibilitatea redeschiderii tab-urilor închise. Fie că am închis din greşeală un tab, fie că am considerat încheiată navigarea pe site-ul deschis în tab-ul respectiv pentru ca mai apoi să ne răzgândim, redeschiderea acestuia la exact aceeaşi adresă din momentul în care l-am închis ne poate scuti de minute bune de căutare. Maxthon şi Firefox (prin intermediul extensiei Tabbrowser Preferences, despre care vom vorbi în cele ce urmează) sunt browsere care dispun de această facilitate.

Tabbrowser Preferences este una dintre extensiile care aduc o serie de îmbunătăţiri modului în care Firefox lucrează cu tab-urile. Pe lângă multe alte opţiuni (precum configurarea modului în care unele link-uri vor fi deschise în tab-uri noi), această extensie aduce o completare a facilităţii de redeschidere a unui tab închis accidental. Concret, este vorba de salvarea în History a tuturor paginilor şi adreselor accesate înaintea închiderii tab-ului. În acest fel, pe lângă redeshiderea tab-ului respectiv, utilizatorul are posibilitatea de a naviga înapoi prin paginile vizitate înaintea închiderii tab-ului.

Tot la capitolul Tabbed Browsing trebuie amintită şi posibilitatea salvării sesiunilor. Cu ajutorul acesteia, utilizatorul poate închide liniştit browser-ul, ştiind că la următoarea deschidere va accesa automat aceleaşi site-uri sau că blocarea programului ori chiar a sistemului de operare nu va duce şi la pierderea adreselor site-urilor vizitate în momentul blocării.



A FI SAU A NU FI INVIZIBIL

Discuţiile prin intermediul programelor de mesagerie instant fac parte din viaţa aproape a oricărui utilizator care beneficiază de o conexiune permanentă la Internet. Stealth Settings este una dintre facilităţile pe care le apreciem cel mai mult la Yahoo! Messenger. Aceasta ne dă posibilitatea de a deveni invizibili pentru anumiţi interlocutori cu care, din diverse motive, nu dorim să avem o conversaţie. Acelaşi lucru, la nivel global, poate fi realizat prin intermediul alegerii statusului Invisible To Everyone.



DESCARCĂ MULT ŞI REPEDE

În urma testului managerelor de download din XtremPC 56 am putut remarca facilităţile pe care câştigătorul de atunci le oferea. În primul rând, apreciem la ReGet, căci despre el este vorba, posibilitatea împărţirii fişierelor ce urmează a fi descărcate într-un număr teoretic nelimitat de segmente. Acest aspect face ca transferul fişierului respectiv să beneficieze de toată sau de o mare parte din lăţimea de bandă disponibilă. Pe de altă parte, dacă se doreşte rezervarea unei părţi din bandă pentru alte activităţi, cum ar fi browsing-ul, se poate limita rapid numărul segmentelor în care este împărţit fişierul descărcat, ceea ce va duce automat la un download mai lent, dar la un browsing mai rapid.

În al doilea rând, o altă opţiune pe care o apreciem în mod deosebit este aşa-numita Download All care poate fi găsită în meniul contextual al browser-ului. Aşa cum se poate intui din denumire, această facilitate permite descărcarea tuturor fişierelor disponibile pentru download pe o anumită pagină. Utilitatea acesteia ar fi fost mult redusă dacă nu ar exista filtrele pe baza cărora utilizatorul poate descărca doar anumite tipuri de fişiere. Configurarea filtrelor respective presupune crearea unei liste în care sunt trecute extensiile care urmează a fi descărcate, separate prin virgulă.

COPIERE ÎN PARALEL ŞI PROGRAMATĂ

Total Commander este de departe cel mai bun manager de fişiere la ora actuală. Şi cum, în cazul nostru, diferenţa dintre utilizarea acestui program şi a lui Windows Explorer constă în mai puţin timp pentru realizarea operaţiunilor uzuale, avem şi aici o serie de facilităţi pe care le apreciem în mod deosebit. Copierea în paralel a mai multor fişiere este una dintre acestea şi apreciem aici în mod deosebit posibilitatea întreruperii unei operaţiuni pentru a acorda prioritate alteia. De asemenea, găsim ca fiind deosebit de utilă copierea/mutarea în mod Queue a fişierelor. În locul realizării în paralel a operaţiunilor respective, este creată o listă prin care copierea sau mutarea fişierelor se va face în ordinea stabilită de utilizator.

Ultima versiune importantă Total Commander, 6.50 (cu update-ul 6.51 care repară o serie de bug-uri), aduce ca noutate afişarea în mod thumbnail a imaginilor. Această facilitate este cu atât mai utilă, cu cât printre opţiunile disponibile se numără posibilitatea modificării dimensiunii thumbnail-urilor şi crearea unei baze de date pentru afişarea rapidă a acestora.

COLECŢIE DE FILME

Majoritatea utilizatorilor care dispun de o colecţie voluminoasă de CD-uri şi DVD-uri aleg varianta creării unei baze de date cu ajutorul unui program de catalogare a CD-urilor. Noi preferăm WhereIsIt. Dintre numeroasele funcţii utile pe care acesta le oferă, am apreciat în mod deosebit posiblitatea importării de pe site-ul www.imdb.com a descrierilor şi coperţilor pentru filmele catalogate. Astfel, colecţia de filme în format digital catalogată şi prelucrată în acest fel va putea constitui chiar o resursă de informaţii pentru cinefili şi un ghid pentru prietenii care doresc să împrumute un anumit film.

Fără a avea pretenţia că funcţiile pe care noi le apreciem la programele folosite sunt general valabile şi apreciate de către toţi utilizatorii, sperăm, pe de o parte, că cei care au luat la cunoştinţă pentru prima oară de acestea le vor aprecia utilitatea, iar pe de altă parte, cei care preferă alte funcţii ni le vor împărtăşi în scris pe calea poştei electronice.

Liviu Mihai

Poser 6

Reîntoarcerea oamenilor artificiali



DUPĂ CUM ÎI SPUNE ŞI NUMELE, POSER a apărut pentru a răspunde nevoii de vizualizare a artiştilor care nu aveau suficienţi bani să plătească modele care să stea în diverse poziţii pentru a fi desenate sau pictate. Părintele acestui software este Larry Weinberg, un nume important în domeniul animaţiei digitale, care a câştigat printre altele un premiu Emmy pentru efectele speciale din Star Trek Deep Space Nine şi un premiu Oscar pentru cele din filmul Babe, deşi, probabil, realizarea cu care va fi cel mai des asociat de public este animarea urşilor polari din reclamele Coca-Cola. Deşi a început ca un hobby, Poser a devenit un proiect care a căpătat de-a lungul timpului tot mai multă substanţă, chiar dacă şi-a schimbat producătorii ca pe haine, de la Fractal Poser la Metacreations Poser, ajungând acum la un simplu Poser 6, sub egida Curious Labs. Până acum, Poser 4 a fost cea mai importantă evoluţie din serie şi mulţi au continuat să folosească această versiune şi după apariţia Poser 5, pentru că acesta s-a dovedit a fi plin de bug-uri iritante care nu au fost stârpite nici după o lungă serie de Service Pack-uri.

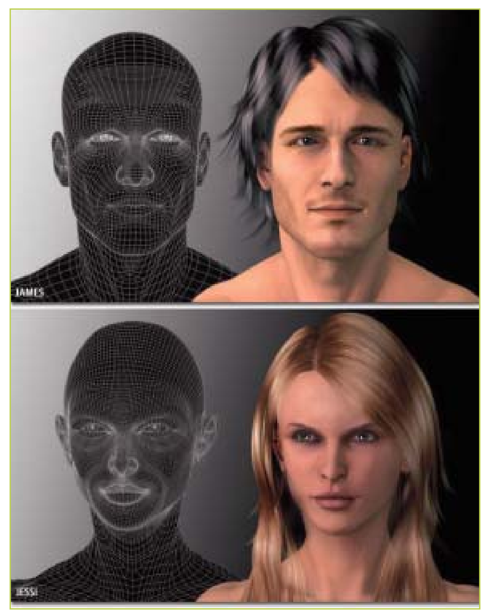
Deşi nu a fost lansat cu atât tam-tam ca versiunea precedentă, Poser 6 se dovedeşte a fi o surpriză plăcută din multe puncte de vedere. În primul rând, majoritatea bug-urilor au fost eliminate şi, în al doilea rând, soft-ul se prezintă cu numeroase opţiuni noi şi îmbunătăţiri pentru cele vechi, care îl fac o alegere interesantă.

În momentul în care veţi porni pentru prima oară noua versiune Poser veţi observa o decizie misogină: personajul default este un bărbat. Poate s-a dorit contrabalansarea faptului că pe cutie este o femeie. Dincolo de asta, veţi descoperi că preview-ul scenei este mai rapid, pentru că producătorii au implementat în sfârşit accelerare OpenGL cu suport hardware, care nu funcţionează însă decât pe plăcile de generaţie mai nouă, cei cu calculatoare mai vechi fiind nevoiţi să se mulţumească cu mai vechiul motor scanline.

Puteţi chiar schimba între preview şi scena randată fără să mai pierdeţi randarea, ca în versiunile precedente, pentru că cele două "perspective" sunt plasate acum în două tab-uri separate. Tot nou este un slider aflat în partea



de jos a ferestrei principale, care vă permite să vizualizaţi progresiv o tranziţie între două randări, pe principiul "onion layers" folosit de animatori încă de pe vremea calculului şi a blocului de desen.





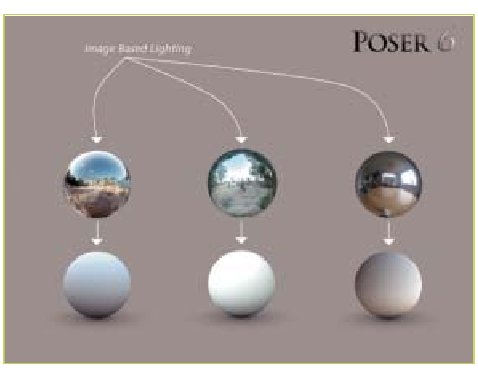
Poser 6 vine cu două personaje noi, James şi Jessi(ca), care deşi sunt atractive şi detaliate, suferă la capitolul full body morphs, acestea trebuind să fie create prin adăugarea de pose files. Faptul că nu există mai multe setări predefinite în această zonă este un minus destul de important pentru un program ale cărui iţe nu sunt deloc uşor de desluşit. Doar cei care folosesc Poser de la primele versiuni încoace (şi nu cred că sunt mulţi dintre voi care se numără în această categorie) se pot lăuda că s-au adaptat la interfaţa greoaie şi neintuitivă cu care este dotat acest soft. Dacă aş fi în locul lor, l-aş concedia pe cel care a conceput interfaţa, chiar şi numai pentru simplul

fapt că unele ferestre de opţiuni, cum este cea de Render, nu au un buton "OK". Senzaţia de "mă scarpin după ureche cu degetul mare de la picior" se păstrează însă în mai toate meniurile şi modulele programului, făcând adaptarea dificilă.



Un exemplu edificator: una dintre opţiunile care mi-au trezit interesul faţă de Poser 6 este posibilitatea iluminării IBL (Image Based Lighting), similar HDRI-ului din pachetele 3D mai complexe, combinată cu o nouă metodă de shading numită Ambient Occlusion, care părea să confere mai mult realism imaginilor. Din păcate, setarea acestui tip de randare nu se face din meniul de opţiuni pentru Render, aşa cum aţi putea crede, ci de undeva din meniul pentru materiale şi din meniul pentru lumini. Lucru pe care l-am descoperit anevoios, după ce am pierdut vreo jumătate de oră răsfoind prin manualul de aproape 400 de pagini. Şi nu că aş vrea să mă laud, dar cred că este prima oară când a trebuit să folosesc manualul pentru a descoperi o opţiune dintr-un program de grafică.

Calvarul nu s-a oprit aici, pentru că următorul pas a fost să descopăr că motorul de randare Firefly, introdus încă din Poser 5, este acum chiar mai lent decât înainte. Timpi de randare de peste 10 minute pentru o imagine banală, în condiţiile în care nu se apropie de calitatea unui Brazil, Final Render sau Vray. În timp ce o randam pe Jessi goală dormind angelic în mijlocul unei scene goale, am avut curiozitatea să verific cât ocupă Poser din resursele sistemului. Am rămas perplex: 672MB de memorie RAM şi 1.5GB din swap file. Ca să nu mai zic că în momentul în care am purces să o randez cu păr (în versiunea anterioară era şi cheală) calculatorul meu, 3200+ cu un 1GB RAM, a început să ronţăie la date şi jumătate de oră mai târziu încă nu randase mare lucru în afară de o bucată de umăr şi o mare de negru. Până şi în Maxwell am obţinut rezultate mai bune mai rapid de atât.

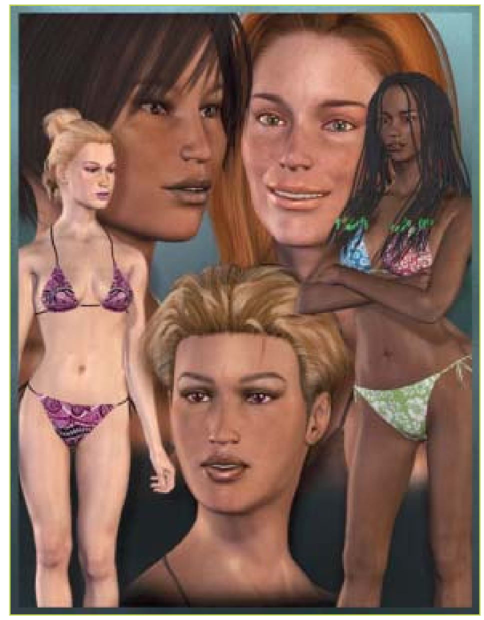


Această încetineală diabolică este o frustrare constantă în Poser 6, şi nu numai la nivel de randare. Schimbarea materialelor, aranjarea unei posturi, animaţie, orice presupune redesenarea interfeţei şi a scenei se desfăşoară cu viteza melcului. Aş putea chiar risca să afirm că pe alocuri este chiar mai lent decât Poser 5. Ceea ce nu este un lucru bun.



Poser are 7 "camere" prin care trece fluxul de lucru al programului. Una dintre cele mai interesante este Face Room, unde puteţi importa fotografii personale sau ale prietenilor, din faţă şi din profil şi le puteţi utiliza pentru a textura faţa unui personaj 3D pe care apoi să îl folosiţi în diverse contexte. Bazat pe Avatar Lab, un produs stand-alone al Curious Labs, acest modul din Poser poate fi punctul de pornire pentru nişte creaţii interesante. Potenţial interesantă este şi Setup Room, unde puteţi importa un model 3D şi puteţi încerca să îi adăugaţi un schelet virtual pentru a putea apoi să îl utilizaţi în restul camerelor din Poser. Deşi mult simplificată faţă de metoda anterioară, care presupunea introducerea a numeroase date de mână, în mod text, această metodă vizuală nu este deloc simplă şi probabil mulţi o vor ocoli în continuare preferând personajele predefinite.

Ceea ce se poate realiza doar cu Poser 6 este mai mult decât în trecut, dar în continuare limitat semnificativ. Graficienii şi ilustratorii care folosesc Poser l-au utilizat şi îl vor utiliza în continuare în conjuncţie cu alte programe gen Photoshop, 3d studio max sau Bryce/Vue D'Esprit. Noua versiune aduce numeroase opţiuni noi şi interesante, dar este la fel de



lentă dacă nu chiar şi mai lentă decât Poser 5. În condiţiile în care Poser începe să capete competiţie (Kaydara Human IK, Project Messiah, chiar foştii colaboratori Daz3D cu Daz|Studio) pe un segment de piaţă pe care era stăpân absolut până acum, cea mai recentă ofertă este destul de dezamăgitoare şi Curious Labs pare deja să fie cu un picior în groapă. Se oferă cineva să îi dea un brânci?

Adrian Dorobăţ



Contact	
Producător	Curious Labs
Web	www.curiouslabs.com
Detalii	
Versiune	6
Sistem	Pentium IV 1GHz, 256MB RAM, Video OpenGL 64MB
Program-gazdă	-
Tip de licenţă	Comercial (269$)
Evaluare generală	
+ randare mai realistă	
+ păr şi textile dinamice	
- interfaţă greoaie şi neintuitivă	
- iritant de lent în majoritatea timpului	
Verdict	
★ ★ ★ ☆ ☆	

Viewer de imagini

PhotoPhilia 1.9



Deși nu se numără printre cele mai populare sau apreciate viewere de imagini la ora actuală, PhotoPhilia promite să devină un program important al acestui segment. În afară de funcțiile obișnuite ale unui viewer grafic, acest program include și unele facilități cu titlu de noutate.

PERFORMANT ȘI CONFIGURABIL

Personalizarea interfeței este unul dintre punctele forte ale acestei aplicații. Chiar dacă, la primul contact, organizarea modulelor componente ale ferestrei principale nu oferă o ergonomie ridicată din cauza multiplelor posibilități de configurare, acestea pot fi aranjate după bunul plac al utilizatorului. De asemenea, pentru evitarea unei interfețe aglomerate, pot fi afișate doar anumite module. Una dintre facilitățile cele mai interesante este cea de căutare a imaginilor. Aceasta permite localizarea imaginilor în funcție de mai multe criterii precum nume, dimensiune, dată, atribute etc. În afară de acestea, mai este disponibil un tip de căutare, denumit Looks Like, care face posibilă găsirea anumitor imagini pe baza asemănărilor cu o altă imagine. Rezultatele acestui tip de căutare depind foarte mult de setările făcute, utilizatorul putând opta pentru o asemănare mai mare sau mai mică între imaginile căutate și cea avută ca model, precum și între o operațiune rapidă și una amănunțită care va dura, bineînțeles, și mai mult timp.

PRELUCRARE RAPIDĂ

Opțiunile de editare a imaginilor, deși nu sunt tocmai numeroase, oferă posibilitatea modificării atributelor coloristice și aplicarea anumitor efecte. Interesant este că unele dintre acestea pot fi aplicate atât în modul Browse, cât și în fereastra de vizualizare.

Contact	
Producător	Pholix
Web	www.pholix.com
Detalii	
Versiune	1.9
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP
Program-gazdă	-
Tip de licență	Shareware (39.95$)

Evaluare generală

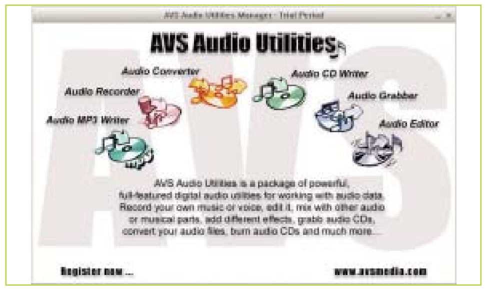
+ configurabilitate ridicată
+ tip de căutare Looks Like
+ creare galerii web și slideshow-uri
- generarea thumbnail-urilor durează destul de mult

Verdict

★ ★ ★ ★ ☆

Utilitar audio

AVS Audio Utilities 2.4



În cadrul pachetului AVS Audio Utilities se regăsesc un set de utilitare cu ajutorul cărora se pot realiza mai multe operațiuni asupra fișierelor în format audio. Printre acestea se numără crearea CD-urilor audio, copierea MP3-urilor pe CD, înregistrarea din diverse surse, salvarea track-urilor în format audio compresat, precum și conversia anumitor formate audio.

WIZARD EFICIENT

Aplicațiile componente ale pachetului AVS Audio Utilities sunt (denumite sugestiv): Audio MP3 Writer, Audio Recorder, Audio Converter, Audio CD Writer, Audio Grabber și Audio Editor. Cu excepția ultimului, utilizarea acestora are la bază modul Wizard. Însă, spre deosebire de alte programe, unde implementarea acestuia nu face decât să consume mai mult timp pentru realizarea unor operațiuni simple, în cazul acesta, Wizard-ul inclus este bine structurat și oferă un control ridicat asupra operațiunilor efectuate. Acesta ar fi fost și mai eficient dacă ar fi eliminat, pe parcurs, pașii a căror configurare nu este necesară la fiecare folosire.

CONVERSIE UȘOARĂ, DAR LENTĂ

Audio Grabber, modulul responsabil cu salvarea track-urilor audio în format compresat (MP3, OGG), permite importarea de pe Internet a informațiilor legate de albumele salvate. La capitolul reproșuri am putea trece, printre altele, conversia destul de greoaie dintr-un format audio compresat în altul. După încheierea cu succes a conversiei, aplicația Audio Converter pune la dispoziția utilizatorilor posibilitatea verificării fișierelor rezultate. Aceasta se realizează prin rularea propriu-zisă a melodiilor respective cu ajutorul playerului încorporat.

Contact	
Producător	AVS Media
Web	www.avsmedia.com
Detalii	
Versiune	2.4
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP
Program-gazdă	-
Tip de licență	Shareware (29.95$)

Evaluare generală

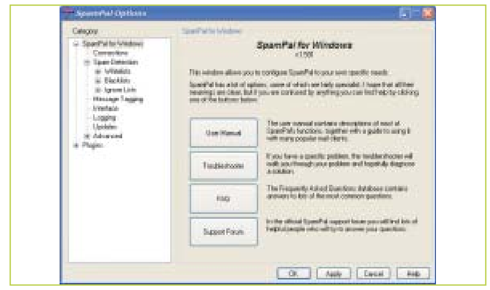
+ ușor de folosit
+ oferă majoritatea opțiunilor de configurare în vederea conversiei
- nu recunoaște formatul MP4 AAC
- număr mic de utilizări a versiunii demonstrative

Verdict

★ ★ ★ ☆ ☆

Antispam

SpamPal 1.591



Profitând de cantitățile mari de mesaje nesolicitate primite de utilizatori, o mulțime de producători încearcă să obțină profit, promițând furnizarea unor instrumente eficiente de combatere a acestui fenomen. În aceste condiții, este destul de dificilă deosebirea soluțiilor reale și eficiente de cele mincinoase.

CRITERII MULTIPLE DE FILTRARE

Inițial, SpamPal realizează filtrarea mesajelor primite pe baza a trei criterii: sursa expedierii, cuvintele conținute de subiectul și de corpul mesajelor, și eventualele link-uri incluse de acestea. Nu este necesară folosirea tuturor acestor filtre, utilizatorul având posibilitatea debifării oricărui filtru, în orice moment. Fiind un program care nu se integrează în clientul de e-mail, ci se interpune între server și acesta, este necesară configurarea clientului de e-mail în așa fel încât mesajele să fie filtrate de SpamPal înainte de a fi receptate de client. Acest lucru presupune introducerea adresei 127.0.0.1 la Incoming mail (POP3). Mai multe detalii despre configurarea diverșilor clienți de e-mail pot fi aflate de pe site-ul producătorului. În afară de filtrele incluse în program, SpamPal suportă și plug-in-uri care furnizează mai multe metode de identificare a mesajelor nesolicitate. Pe site-ul oficial sunt disponibile câteva zeci de astfel de plug-in-uri.

EXCES DE ZEL

Absolut toate mesajele nesolicitate pe care le-am primit au fost marcate ca spam. Pe de altă parte, am constatat că și majoritatea mesajelor replici sau retransmise (care au în subiect prefixul RE: sau FW:) sunt automat marcate ca spam, cu excepția celor primite de la adrese aflate în agendă.

Contact	
Producător	James Farmer
Web	www.spampal.org
Detalii	
Versiune	1.591
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP
Program-gazdă	-
Tip de licență	Freeware

Evaluare generală

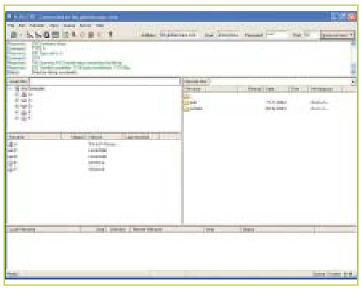
+ eficient
+ în header-ul mesajelor sunt incluse criteriile pe baza cărora s-a făcut filtrarea
- marcarea eronată a anumitor mesaje ca spam

Verdict

★ ★ ★ ☆ ☆

Client FTP

9.95 FTP 2.1



Transferul fişierelor prin FTP constituie o alternativă la clasicul download, dar şi o metodă prin care doi utilizatori pot realiza o legătură directă la anumite fişiere şi/sau directoare stocate pe harddisk-ul celuilalt.

UŞOR DE FOLOSIT

9.95 FTP este o aplicaţie care, prin interfaţa şi modul în care utilizatorul accesează funcţiile programului, nu ridică dificultăţi de folosire. Conexiunile utilizate constant pot fi salvate şi configurate cu ajutorul aşa-numitului manager de site-uri, iar ca opţiune de securitate utilizatorul poate alege dacă parolele sunt sau nu salvate. Pentru conectarea rapidă la un anumit server FTP, se dovedeşte deosebit de util toolbar-ul care permite introducerea detaliilor necesare stabilirii conexiunii (adresă, nume, parolă, port).

FACILITAŢI PENTRU TRANSFER

Programul este capabil să stabilească mai multe conexiuni simultane la un server şi să reia transferurile întrerupte, cu condiţia ca şi server-ul respectiv să permită acest lucru. 9.95 FTP permite limitarea vitezei de transfer şi poate realiza conexiuni securizate. Din păcate, lipsesc o serie de funcţii utile precum compararea şi sincronizarea directoarelor sau programarea unui anumit transfer.

Contact	
Producător	9.95 Soft
Web	http://www.995soft.com/995ftp
Detalii	
Versiune	2.1
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP
Program-gazdă	-
Tip de licenţă	Shareware (9.95$)

Evaluare generală

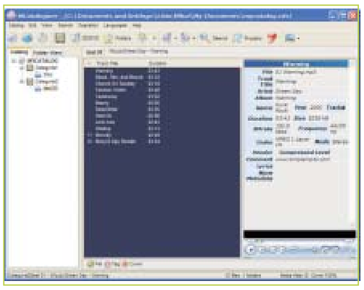
+ uşor de folosit
+ transferuri simultane şi reluarea conexiunilor
+ manager de site-uri
- nu este posibilă sincronizarea directoarelor

Verdict

★ ★ ★ ☆ ☆

Catalogare CD/DVD

MCataloguer 1.6.1



Deşi nu se ridică la nivelul de funcţionalitate oferit de WhereIsIt - cel mai popular program de catalogare a CD-urilor - MCataloguer poate reprezenta o alternativă pentru utilizatorii care nu apelează la toate facilităţile oferite de WhereIsIt, ci au nevoie de un program simplu, cu ajutorul căruia să găsească rapid anumite fişiere aflate pe CD-uri.

SIMPLU ŞI LA OBIECT

Principalul atu al lui MCataloguer constă în uşurinţa cu care poate fi folosit. Orice utilizator, indiferent dacă a mai folosit sau nu un astfel de program, va reuşi să-şi creeze rapid propria bază de date cu CD-urile şi DVD-urile de care dispune. Totodată pot fi catalogate anumite fişiere şi directoare de pe harddisk. Meniul de adăugare a CD-urilor permite selectarea anumitor opţiuni precum scanarea în interiorul arhivelor, crearea thumbnail-urilor pentru imagini sau importarea informaţiilor conţinute de tag-urile fişierelor audio. Programul se dovedeşte deosebit de instabil în timpul scanării în interiorul arhivelor, blocându-se de nenumărate ori pe parcursul acestei operaţiuni.

FACILITĂŢI MULTIMEDIA

MCataloguer dispune de o serie de funcţii care privesc melodiile în format digital. Este vorba de importarea de pe Internet a informaţiilor, precum şi a coperţilor de albume.

Contact	
Producător	ApoliSoft
Web	http://mcataloguer.apolisoft.com
Detalii	
Versiune	1.6.1
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP
Program-gazdă	-
Tip de licenţă	Shareware (35.00$)

Evaluare generală

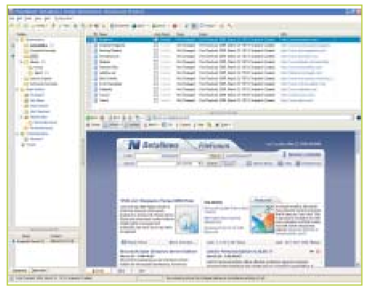
+ importare de pe Internet a anumitor informaţii
- player audio integrat nefuncţionabil
- se blochează pe parcursul scanării în interiorul arhivelor

Verdict

★ ★ ☆ ☆ ☆

Manager de bookmark-uri

Check&Get 2.3



Check&Get este o aplicaţie care permite gestionarea eficientă a bookmark-urilor, independent de browser-ul web folosit. Avantajul utilizării unui astfel de program constă, printre altele, în faptul că site-urile favorite pot fi lansate rapid în orice browser instalat.

GESTIONARE EFICIENTĂ

În primul rând, trebuie spus că adăugarea bookmark-urilor poate fi făcută fie în mod obişnuit (prin introducerea manuală a adresei şi titlului site-ului respectiv), fie prin importarea acestora din browser. Check&Get este capabil să importe întreaga listă de bookmark-uri din cele mai populare browsere precum Internet Explorer, Opera sau Mozilla. Organizarea bookmark-urilor se realizează, pe de o parte, arborescent (director - fişier), iar pe de altă parte, se realizează o sortare automată în funcţie de statusul link-urilor respective: valabile, inexistente, neverificate, modificate etc.

VERIFICARE AUTOMATĂ A LINK-URILOR

Printre cele mai importante funcţii se numără eliminarea link-urilor duplicate, verificarea automată a valabilităţii adresei, respectiv modificarea de conţinut survenită în cadrul site-urilor respective. Verificarea poate fi programată pentru fiecare site în parte ori doar pentru un anumit grup de link-uri.

Contact	
Producător	Dmitry Skorniakov
Web	http://activeurls.com/en
Detalii	
Versiune	2.3
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP
Program-gazdă	-
Tip de licenţă	Shareware (39.95$)

Evaluare generală

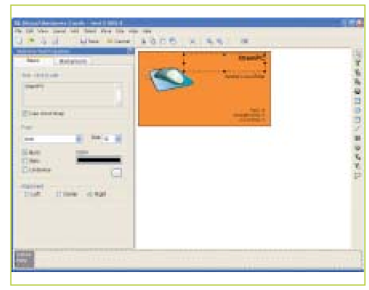
+ import/export pentru mai multe browsere
+ existenţa unui browser intern
+ monitorizarea clipboard-ului şi recunoaşterea automată a link-urilor

Verdict

★ ★ ★ ★ ☆

Creare cărţi de vizită

Visual Business Cards 4.04



Cu ajutorul acestui program, orice utilizator îşi poate crea propria carte de vizita cu un aspect profesional, într-un timp scurt. Uşurinţa în utilizare şi funcţionalitatea ridicată sunt principalele atuuri ale lui Visual Business Cards.

CREARE ŞI EDITARE FACILĂ

Pentru crearea cărţilor de vizită, utilizatorul poate alege una dintre numeroasele template-uri disponibile sau poate porni de la zero. Datele personale pot fi salvate sub forma unui profil, nefiind necesară reintroducerea lor pentru fiecare carte de vizită creată. Prin intermediul acestei funcţii, o dată cu adăugarea unui nou câmp se realizează introducerea automată a informaţiilor. De exemplu, adăugarea câmpului telefon poate realiza şi introducerea automată a numărului respectiv. Totodată, selectarea şi alinierea mai multor câmpuri se realizează deosebit de uşor.

PRINTARE ŞI SALVARE

Printarea cărţilor de vizită create cu Visual Business Cards este o operaţiune foarte simplă, programul realizând aranjarea automată a acestora în pagină. De asemenea, este posibilă salvarea acestora în format BMP sau JPG pentru a putea fi expediate uşor prin e-mail.

Contact	
Producător	Gloghtly
Web	www.rkssoftware.com
Detalii	
Versiune	4.04
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP
Program-gazdă	-
Tip de licenţă	Shareware (19.95$)

Evaluare generală

+ existenţa template-urilor
+ editare/modificare uşoară
+ salvarea informaţiilor personale
+ modificarea dimensiunilor prestabilite

Verdict

★ ★ ★ ★ ★

CUM SĂ... CREEZI PDF-URI?

PDF este prescurtarea de la Portable Document Format şi reprezintă, la ora actuală, standardul publicării documentelor pe Internet. Majoritatea site-urilor apelează la acest tip de fişiere datorită avantajelor pe care formatul PDF le oferă.

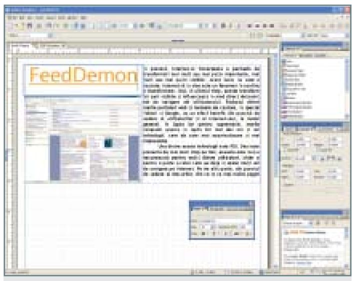
ATUURILE FORMATULUI PDF

În primul rând, cu ajutorul programului Acrobat Reader (Adobe Reader, mai recent), aceste fişiere pot fi deschise de pe orice calculator indiferent de sitemul de operare folosit. În al doilea rând, datorită metodei de încorporare în document a elementelor folosite (fonturi, imagini etc.), acestea vor arăta la fel pe orice calculator. Fişierele în format PDF pot fi deschise rapid, direct de pe site-urile care le conţin. Într-un mod asemănător streaming-ului fişierelor video şi audio, prima pagină a unui document este afişată imediat după descărcare, urmând ca celelalte pagini să fie descărcate şi afişate ulterior. La toate acestea se adaugă şi opţiunile de securitate pe care cel care creează fişierele le are. Acesta dispune de mai multe opţiuni de protejare a datelor de la protecţia împotriva copierii textului sau a altor elemente conţinute, până la nepermiterea printării documentului respectiv.

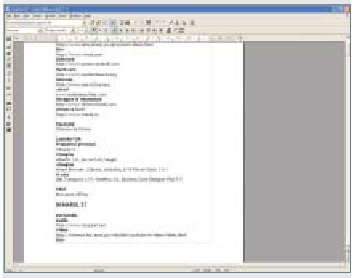
Avantajele sus menţionate sunt valabile şi pentru utilizatorii obişnuiţi, nu doar pentru marile companii. Indiferent că doresc să expedieze un document care să poată fi deschis şi pe un alt sistem de operare sau intenţionează ca documentul creat să nu permită copierea textului, utilizatorii de rând pot beneficia şi ei de avantajele formatului PDF.

METODA ACROBAT

Metoda – să-i zicem oficială – de creare a fişierelor PDF o reprezintă programul Adobe Acrobat, dezvoltat de compania proprietară a formatului. Ajuns la versiunea 7, pachetul Adobe Acrobat pune la dispoziţia utilizatorilor instrumentele necesare obţinerii fişierelor PDF atât pornind de la zero, cât şi prin conversia altor fişiere. Acest program face foarte uşoară crearea PDF-urilor din alte aplicaţii. Spre exemplu, utilizatorii care apelează la Microsoft Word ca procesor de text, vor putea exporta în format PDF orice document creat în acest program prin intermediul toolbar-ului disponibil o dată cu instalarea lui Adobe Acrobat. În acelaşi pachet este inclus şi programul Adobe Designer care permite crearea pornind de la zero a documentelor în format PDF. Procesul de creare a PDF-urilor prin intermediul acestui program nu necesită cunoştinţe deosebite ale utilizatorului. Interfaţa aduce într-o oarecare măsură cu cea a editoarelor de text clasice, iar paletele de instrumente permit editarea rapidă a proprietăţilor diverselor elemente incluse în document.



➲ Crearea PDF-urilor cu Adobe Acrobat nu ridică dificultăţi



➲ Cu OpenOffice este posibilă generarea rapidă a PDF-urilor cu un singur click



➲ Exportarea în format PDF cu ajutorul unui printer virtual



➲ CutePDF Printer realizează conversia din mai multe formate în cadrul unei singure operaţiuni

PDF OPEN SOURCE

O metodă ieftină de creare a PDF-urilor poate fi găsită în pachetul OpenOffice. Butonul situat în imediata apropiere a celui pentru printare permite salvarea în format PDF a documentelor editate în OpenOffice. Salvarea se realizează imediat, nefiind disponibile opţiuni de configurare a fişierului rezultat, iar durata necesară generării fişierului respectiv depinde de lungimea şi complexitatea documentului.

PDF PRINTER

Pentru utilizatorii obişnuiţi, o soluţie se poate dovedi şi programele de tip PDF Printer. Ca şi Adobe Acrobat, acestea adaugă o imprimantă virtuală prin intermediul căreia documentele editate în diverse aplicaţii pot fi salvate în format PDF. Luăm ca exemplu CutePDF Printer. În cadrul căsuţei Print (File/Print...) a programului în care se editează documentul respectiv se alege ca imprimantă CutePDF Printer. Operaţiunea decurge în mod similar printării obişnuite, cu o singură etapă suplimentară, cea a alegerii directorului în care se realizează salvarea. În plus, CutePDF Printer este gratuit.

CONVERSIE DIN ALTE FORMATE

În afară de crearea propriu-zisă a PDF-urilor, mai există şi varianta conversiei din alte formate. În acest fel pot fi transformate în PDF-uri documente deja create. Această metodă prezintă avantajul realizării conversiei multiple în cadrul unei singure operaţiuni (Batch Conversion). Programele care facilitează acest lucru pot fi de două feluri: specializate în conversia unui singur format în PDF şi aplicaţii care permit transformarea în PDF-uri a mai multor formate. Dintre numeroasele aplicaţii disponibile am considerat că, pentru un utilizator obişnuit, cel mai indicat program atât ca funcţionalitate, cât şi ca uşurinţă în utilizare este Document2PDF Pilot. Acesta facilitează conversia multiplă a documentelor, iar printre formatele ce pot fi convertite se numără TXT, RTF, HTML, HTM, SHTML, CHM, DOC, XLS etc. Totodată utilizatorul are la dispoziţie mai multe opţiuni precum dimensiunile paginii create, nivelul de compresie şi împiedicarea anumitor acţiuni asupra PDF-ului rezultat, cum ar fi copierea textului, printarea etc.

PROBLEMA CALITĂŢII

Majoritatea programelor, cu excepţia celui dezvoltat de compania proprietară a formatului bineînţeles, oferă rezultate nemulţumitoare. Fie că este vorba de dimensiunea fonturilor, fie că este vorba de alinierea necorespunzătoare a coloanelor sau a imagnilor, PDF-ul rezultat de multe ori nu coincide cu documentul sursă. Însă aceasta nu este o regulă. Sunt cazuri în care fişierul PDF şi documentul de la care s-a pornit sunt identice. În situaţia în care utilizatorul nu este interesat de alte aspecte legate de conversia în format PDF precum separarea culorilor în vederea printării corecte, aceste aplicaţii se pot dovedi suficiente.

Liviu Mihai

CUM SĂ... SCAPI DE SPAM?

Spam-ul este una din bolile Internetului sau, mai bine spus, a oamenilor care abuzează fără scrupule de căile de comunicare pe care acesta le oferă și pentru a cărui vindecare nu există un leac universal valabil, ci doar încercări de ameliorare.

PRIN NOŢIUNEA DE SPAM SUNT desemnate mesajele electronice nesolicitate, cu caracter publicitar, expediate, de obicei, la un număr foarte mare de adrese de e-mail. Mare parte a utilizatorilor sunt deja familiarizaţi cu acest fenomen, în Inbox-ul lor ajungând zilnic astfel de e-mail-uri. Există însă și utilizatori începători care iau pentru prima oară contact cu spam-ul fără a ști că după primul mesaj este posibil să urmeze o adevărată furtună de e-mail-uri nesolicitate.

Acest articol vă va arăta care sunt cele mai importante reguli care trebuie urmate pentru evitarea sau măcar limitarea numărului mesajelor nesolicitate recepţionate.

ADRESA DE PE FORUM

Cei care participă la diverse forumuri de discuţii au fost nevoiţi să furnizeze adresa de e-mail pentru a putea confirma înscrierea și pentru a primi diverse notificări. Însă majoritatea forumurilor dispun de opţiunea de ascundere a adresei, tocmai pentru a evita colectarea acesteia (și a celorlalte adrese) de web-crawlers. Este recomandată selectarea acestei opţiuni.

NEWSLETTERE DE ÎNCREDERE

Multe site-uri din diverse domenii furnizează utilizatorilor așa-numitele Newslettere – mesajele electronice gratuite expediate ocazional sau la anumite intervale de timp prin care sunt comunicate gratuit utilizatorilor înscriși cele mai recente știri sau evenimente specifice.

Înainte de înscrierea la Newslettere utilizatorul trebuie să aibă în vedere două aspecte: să nu-și încredinţeze adresea de e-mail site-urilor obscure, a căror veridicitate nu poate fi verificată și, chiar dacă site-ul respectiv nu poate fi suspectat de intenţii necurate, trebuie debifate anumite opţiuni prin care se acceptă primirea mesajelor promoţionale de la diverși parteneri și care de obicei sunt bifate în mod implicit.

DEGHIZAREA ADRESEI

Roboţii pe care spuneam că îi folosesc spamerii pentru colectarea adreselor de e-mail au în vedere în acest scop singurul element comun tuturor adreselor de e-mail: simbolul @. De aceea, este o idee bună evitarea folosirii acestui simbol atunci când sunt publicate adresele de e-mail pe site. Teoretic, simbolul @ poate fi înlocuit cu orice literă atâta vreme cât cei care citesc pagina respectivă își pot da seama că este vorba de o adresă de e-mail (de exemplu, puteţi scrie redactia[at]xtrempc.ro în loc de redactia@xtrempc.ro). O altă metodă ar fi publicarea unei imagini în care să apară adresa respectivă, deoarece roboţii vor căuta doar în cadrul textului existent pe site.

CÂT MAI LUNGI

Metoda listelor de cuvinte, denumită și Dictionary, face victime, în primul rând, adresele scurte. De aceea, este indicat ca o adresă de e-mail să fie cât mai lungă, chiar dacă nu exagerat de lungă, o dimensiune de peste șapte sau opt litere este recomandată.

ADRESE FALSE

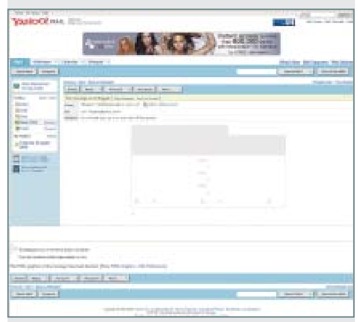
O metodă ingenioasă de evitare a mesajelor nesolicitate este apelarea la o așa-numită adresă falsă, care poate fi folosită numai temporar. Un site care oferă acest serviciu este www.mailinator.com. Nu este necesară crearea unui cont, iar adresa generată automat este ștearsă după câteva zile.

MAI MULTE CONTURI

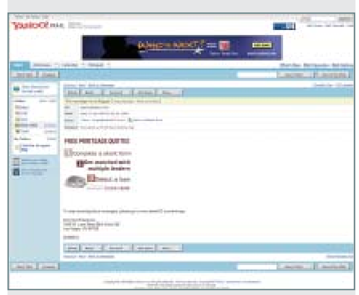
O altă strategie care dă roade în încercarea de separare a mesajelor solicitate de spam este utilizarea în paralel a două adrese de e-mail. Una dintre acestea va fi folosită numai pentru corespondenţa cu persoanele cunoscute, în timp ce cealaltă va putea fi utilizată pentru înscrierea la diverse servicii și site-uri. În acest fel, chiar dacă se ajunge la primirea mesajelor nesolicitate, acestea vor avea ca ţintă cea de-a doua adresă și nu cea personală.



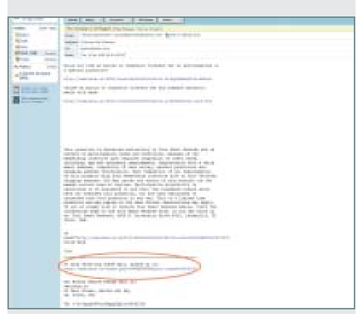
➲ Un cont de e-mail invadat de mesaje nesolicitate



➲ Blocarea imaginilor este o bună metodă de evitare a spam-ului



➲ Imaginea conţinută în acest mesaj anunţă spamer-ul că adresa este validă



➲ Sub nici o formă nu trebuie accesat link-ul unsubscribe

LIMITAREA MESAJELOR NESOLICITATE

Dacă, din diverse motive, prevenirea nu a dat roade, trebuie încercată măcar limitarea mesajelor nesolicitate primite ori evitarea creșterii numărului acestora. În acest scop pot fi aplicate mai multe măsuri.

Una dintre capcanele pe care spamerii le întind în mod frecvent posibilelor victime este includerea în mesaje a unor link-uri către imagini stocate pe un anumit server. Astfel, prin încărcarea imaginilor aflate pe server-ul respectiv, spamerii își dau seama că adresa respectivă este valabilă și vor trimite și mai multe mesaje. De aceea, nu este indicată afișarea imaginilor din mesajele primite. Crearea filtrelor în cadrul clientului de e-mail folosit pe baza cuvintelor des utilizate de spameri poate da rezultate într-o anumită măsură. Însă spamerii apelează la diverse variaţii sau modficări ale cuvintelor-cheie pentru a evita aceste filtre.

Două reguli a căror respectare este imperios necesară sunt neaccesarea link-urilor incluse în mesajele nesolicitate și nerăspunderea la aceste e-mail-uri. Ambele acţiuni nu fac altceva decât să confirme spamerilor valabilitatea adresei.

La toate acestea, se adaugă și filtrul Bayesian pe care unii clienţi de e-mail îl includ și care se poate dovedi eficient după o anumită perioadă în care învaţă să facă diferenţa dintre mesajele solicitate și spam. De asemenea, există un număr foarte mare de programe care promit evitarea în mare măsură a mesajelor nesolicitate, însă majoritatea sunt departe de a-și atinge scopul.

Liviu Mihai

Dacă vrei ca realizările tale grafice să apară în această rubrică, trimite-le, însoțite de nume și detalii privind modul de realizare, la adresa de e-mail: galerii@xtrempc.ro sau prin poștă la: XtremPC, str. Al. Puskin 18, București 1.

Galerii Xtreme

Singura expoziție offline care găzduiește creațiile tale

Toyo
cgtoys@hotmail.com

O imagine excelentă, cum ne-am obișnuit deja să primim de la tine. Ar fi avut de câștigat dacă ar fi avut măcar un mic element care să îi dea un pic de viață, un câine, o mașină, un bătrân cu pipă într-un balansoar.





Samuel Bute
ovidiub_2006@yahoo.com

O imagine excelentă, cu suficiente detalii și iluminată în mod profesionist. Mai așteptăm și altele, eventual cu ceva mai multă viață în ele. O pisică, o floare, o rază de soare. Ceva.

andrei313
andrei313@yahoo.com

Interesantă ideea, imaginea ar fi putut însă să fie ceva mai lucrată. Decorul eventual ar fi trebuit să fie ori mai blurat, ori mai clar, momentan este undeva la jumătate și este deranjant. Presupun că ai folosit IBL (Image Based Lighting) cu un HDRI, puteai să îl lași doar pentru iluminare și să folosești un background prerandat sau ceva de genul ăsta.





Ionila Ovidiu
slick8802@yahoo.com

Publicăm imaginea care pune cel mai bine în valoare mașina modelată de tine, în celelalte se vede că nu are suficient detaliu pentru a fi fotorealistă. Ca model pentru un joc, este excelentă, dar mai are până să fie similară cu originalul. Perseverează.



Radu Moinescu
shortcuttohell@yahoo.com

Modelare îngrijită, dar nici nu este vorba de o maşină cu curbe foarte fine şi contururi complexe. Aşteptăm şi un alt proiect mai ambiţios.



Adrian Baluţă
a_baluta@yahoo.com

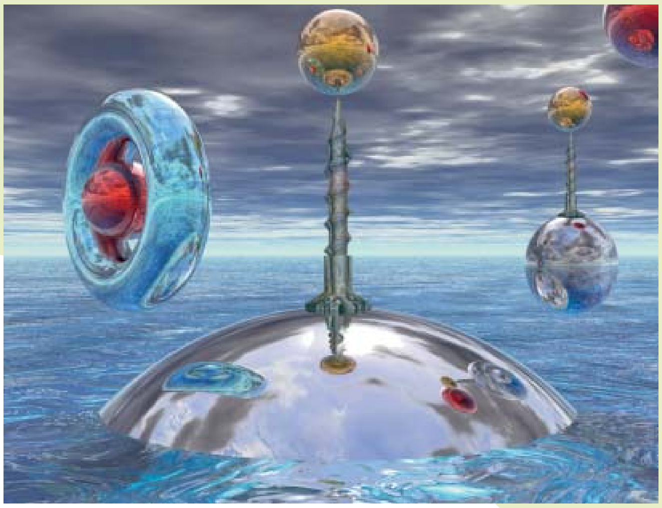
Este pentru prima oară când vă trimit un concept design, până acum v-am obişnuit numai cu imagini de film. Sper să vă placă. De specificat că modelul a fost creat fără desen de referinţă.

Mai bine foloseai un desen de referinţă, am zice noi în glumă. Imaginea nu e rea, dar nu are suficient detaliu şi nici randarea nu pune modelul foarte bine în valoare.

Mihai Verciuc
mihaiverciuc@yahoo.com

Vă prezint alăturat trei fotografii. Pe viitor vor veni şi altele. Am folosit Bryce şi Adobe.

Am reţinut doar o singură imagine, care deşi simplistă are un nu-ştiu-ce greu de descris care o califică pentru un wallpaper din categoria "Abstract", dacă nu pentru altceva.



Andrei Brovcenco
pitrovici@yandex.ru

Interesant conceptul şi modelat cu suficientă minuţiozitate, dar randarea este defectuoasă. Ori ai încercat depth-of-field şi nu ţi-a ieşit, ori mai ai de învăţat la capitolul randare, pentru că subiectul este out-of-focus din motive necunoscute. Nici iluminarea nu este foarte strălucită.





Cătălin Mihai Uţă-Drăghici
catalin@gmail.com

Hmm, imaginile tale ar da bine ca tablouri, dar nu ştiu unde să le încadrez exact ca stil, cursurile de istoria artei le-am făcut acum vreo 10 ani. Încearcă şi ceva mai complex şi ai grijă cu setările de la motorul de randare, ai prea mult noise în imagini.



"Cu ajutorul miniaturizării, putem să includem mult mai multe într-un telefon mobil"

În dialog cu Sony Ericsson despre smartphones, rezultatele financiare și preferințele tinerilor



Bogdan Zinca
Business Associate
Sony Ericsson

XPC: Cel mai recent raport financiar al Sony Ericsson arată că numărul de unități vândute în ultima parte a anului 2004 a fost cu 56% mai mare decât numărul de unități vândute în aceeași perioadă a anului 2003. Cum stau lucrurile în România? Cum a fost începutul de an și ce așteptați de la restul anului 2005?

B.Z.: În România, creșterea de anul trecut a fost mult mai generoasă decât cea globală și acest lucru s-a întâmplat și datorită evoluției extraordinare de care a beneficiat piața locală în general, în 2004. Practic, în România am avut anul trecut creșteri mai mari de 200% și credem că, în acest moment, ne-am depășit cota de piață globală. Începutul de an a fost unul foarte bun, am avut vânzări extraordinare pentru modelele noastre cu cameră, mai ales K500i, și credem că aceasta este direcția și viteza pe care o vom menține pe parcursul întregului an. Avem obiective foarte înalte, bazate pe rezultatele anului trecut, dar și motive să credem că vom reuși să le îndeplinim.

XPC: Un anunț foarte interesant de dată recentă spune că, dacă anul trecut a aparținut telefoanelor mobile cu cameră digitală, anul acesta Sony Ericsson se va concentra pe muzică. Ce înseamnă acest lucru, mai exact? Ce telefoane cu capabilități speciale în domeniul muzicii vor apărea?

B.Z.: Pentru acest an, într-adevăr, Sony Ericsson se concentrează cu precădere asupra telefoanelor mobile cu funcții avansate de muzică, dar nu ignoră nici camerele digitale de mari rezoluții, integrate în aceleași produse.

Vom lansa primul telefon mobil sub marca Walkman, este vorba despre modelul W800, care va oferi funcții de muzică la calitatea – și, foarte important, în cantitatea – de care este capabil un player mp3. Practic, telefonul vine cu o memorie de 500MB, ceea ce înseamnă aproximativ 10-11 CD-uri audio în format MP3. Și asta nu este tot – modelul suportă carduri de memorie Memory Stick Pro Duo de până la 4GB. Asta înseamnă aproximativ 80 de CD-uri de muzică, într-un echipament mai scurt de 10 centimetri și mai ușor de 100 de grame, care, să nu uitam, este un telefon mobil complet echipat și include și o cameră digitală de doi megapixeli. Aceleași capacități sunt oferite și de modelul K750, disponibil și el în acest an. Și, dacă vă întrebați cât de independent este un telefon mobil cu o asemenea memorie, aflați că puteți asculta muzică – având celelalte funcții oprite – vreme de aproximativ 30 de ore non stop!

Capacitățile de redare a muzicii de bună calitate sunt valabile și pentru noul model 3G, Z800, bazat pe succesul avut anul trecut de un produs creat special pentru Vodafone, V800. Noul produs beneficiază de memorie generoasă – care poate crește cu un Memory Stick Pro Duo tot până la 4GB – și de o cameră digitală de doi megapixeli. Iată că nu trebuie să renunțăm la beneficiile unei camere digitale de mare putere în favoarea unui player mp3; cu ajutorul miniaturizării, putem să includem mult mai multe într-un telefon mobil.

XPC: Sony Ericsson oferă posibilitatea de a descărca tonuri muzicale și chiar jocuri, prin intermediul serviciului Play Now. Puteți să ne spuneți mai multe despre acest serviciu? Este (sau va fi) disponibil în România?

B.Z.: La nivel internațional, Sony Ericsson oferă prin serviciul Play Now sunete de apel și se pregătește să înceapă prin a oferi muzică în format MP3 și jocuri, în viitorul apropiat. Deocamdată, serviciul nu este oferit în România. Disponibilitatea acestuia depinde de operatorii de telefonie mobilă, care aleg dacă să dezvolte servicii de SMS cu taxă puțin mai ridicată decât cea normală, prin care se pot face comenzi de conținut pentru telefonul mobil.

XPC: Care sunt avantajele tehnologiei Mophun, folosită de Sony Ericsson pentru a permite utilizatorilor să transfere jocuri pe telefonul mobil, comparativ cu alte platforme, ca J2ME sau Brew?

B.Z.: Mophun este o tehnologie care permite descărcarea de jocuri direct în telefonul mobil. Practic, Mophun este dedicată exclusiv descărcării de jocuri pentru telefonul mobil, ceea ce îi asigură o mai mare stabilitate și fiabilitate decât în cazul produselor create pentru PC și adaptate pentru telefonul mobil. Tehnologia Mophun este similară cu ceea ce Java poate oferi pentru PC. Dar pentru că ați mentionat acest lucru, vreau să adaug că Sony Ericsson poate oferi descărcarea de jocuri și prin tehnologia Java J2ME.

XPC: Ce ne puteți spune despre parteneriatul dintre Gameloft și Sony Ericsson? Cât de importante credeți că sunt jocurile pentru utilizatorii de telefoane mobile și cum se prezintă România din acest punct de vedere, raportat la alte țări?

B.Z.: Jocurile pe telefonul mobil sunt un domeniu extrem de interesant pentru Sony Ericsson, pot să vă dezvălui că, până la sfârșitul acestui an, vom anunța lansarea unei întregi game de telefoane cu funcții speciale pentru jocuri. Sony Ericsson a ales să lucreze cu Gameloft, în primul rând, pentru că aceasta este compania cu cea mai extinsă experiență în domeniu. Gameloft este practic cea mai mare companie care dezvoltă jocuri pentru telefonul mobil existentă în lume în acest moment. Lucrăm însă și cu alte companii, cum ar fi Sega, Sony, Taito, IFone, Namco, EA Sports, și nu am enumerat decât câteva dintre acestea într-o ordine aleatorie. Obiectivul nostru final este să reușim să aducem toate jocurile importante de pe consolele PlayStation în telefonul mobil, la aceeași calitate.

XPC: Care este poziția Sony Ericsson pe piața smartphone-urilor? Puteți să ne spuneți dacă va exista un succesor pentru P910 și ce îmbunătățiri se mai pot aduce acestui telefon deja plin de succes?

B.Z.: Sony Ericsson este lider mondial pe piata smartphone-urilor și și-a menținut această supremație de la lansarea primului model smartphone Sony Ericsson de pe piață – P800 – și până la celelalte două modele, P900 si P910. Cu siguranță, va exista un succesor pentru P910. Așa cum știți, tehnologia avansează foarte rapid în acest domeniu, așa că trebuie să facem și noi, continuu, pași înainte. Nu vă pot spune care sunt îmbunătățirile ce s-ar mai putea aduce telefonului, dar cu siguranță și noua versiune de smartphone de la Sony Ericsson va fi o surpriză plăcută pentru utilizatorii de astfel de produse, la fel ca celelalte modele de până acum.

XPC: Cele mai recente anunțuri Sony Ericsson pun accentul, alături de telefoanele mobile, pe diverse accesorii pentru acestea, ca Bluetooth Media Center MMV-200 sau casca bluetooth Akono HBH-608. Sunt acestea produse de nișă sau se bucură de un succes comercial considerabil? Care dintre accesoriile noi anunțate credeți că se vor bucura de succes în România?

B.Z.: Căştile handsfree Bluetooth de la Sony Ericsson au fost întotdeauna produse care s-au bucurat de succes comercial în întreaga lume. În România, lucrurile evoluează mai încet, deocamdată. Din ce în ce mai mulţi utilizatori români de telefoane mobile aleg să folosească şi un echipament handsfree atunci când conduc maşina, sau în viaţa de fiecare zi, pur şi simplu. Din păcate însă, preţul contează încă într-o măsură foarte mare, aşa că deocamdată piaţa este deţinută de produse no name, ieftine, dar care nu asigură un sunet sau o gestionare a energiei perfecte. Cred însă că încet-încet produsele de calitate îşi vor căpăta locul pe care îl merită, aşa cum se întâmplă în restul lumii. Cu atât mai mult cu cât, spre exemplu, căştile Bluetooth din gama Akono nu sunt condiţionate de utilizarea împreună cu un telefon Sony Ericsson; ele pot fi folosite cu orice terminal care suportă conectare Bluetooth, ceea ce lărgeşte considerabil plaja potenţialilor clienţi.

Media Center-ul MMV-200 este un accesoriu prin care utilizatorii se pot conecta la un televizor sau la o instalaţie hi-fi, fie pentru a vedea pozele şi filmele făcute cu telefoanele Sony Ericsson, fie chiar pentru a asculta, la o calitate superioară a sunetului, muzica stocată în telefon. Acestea sunt produse mai degrabă de nişă, menite să sublinieze caracteristicile modelelor high end şi să crească posibilităţile şi calitatea utilizării acestora.

XPC: Terminalul J300 a fost anunţat, printre altele, ca fiind adresat pasionaţilor de modă. Cât de mult contează aspectul pentru un telefon mobil şi cât de mult pune Sony Ericsson accentul pe segmentul trend/style phones?

BZ: De la apariţia pe piaţă în anul 2001, Sony Ericsson a împărţit publicul său potential în câteva segmente bine definite; fiecare produs din portofoliul Sony Ericsson se adresează direct unui astfel de segment, prin design, funcţiile pe care le oferă, preţ şi strategia de promovare. În cazul modelului J300, publicul ţintă este constituit din tineri amatori de distracţie, pentru care contează foarte mult designul unui telefon, caracteristicile de divertisment – muzică, imagini, mesagerie multimedia, jocuri – şi, desigur, preţul accesibil. De aceea aş spune că, în cazul publicului pe care îl vizăm pentru noul model J300, aspectul contează enorm de mult.

Publicul J300 este unul important pentru Sony Ericsson şi pentru că ne obligă să ne punem cât mai mult în valoare creativitatea în ceea ce priveşte designul şi culorile. De aceea, veţi vedea acest model în mai multe variante de culoare – de la alb la bleumarin până la un foarte feminin roz. De asemenea, la fel ca în cazul altor produse din portofoliul Sony Ericsson de până acum, J300 va putea fi decorat încă şi mai mult, cu ajutorul unor feţe detaşabile, colorate în funcţie de foarte multe tipuri de gusturi.

XPC: Sony Ericsson V800 a câştigat premiul "Best 3G Handset" în cadrul GSM Association's 2005 Awards, după ce, în 2004, T610 a câştigat premiul "Best handset, terminal or device". Care sunt gândurile dumneavoastră în această privinţă? Ce premiu se ţinteşte anul acesta?

B.Z.: Aşa este, sunt două premii cu care ne mândrim foarte mult; aprecierea Asociaţiei GSM, care include cele mai importante persoane din industrie la nivel mondial, înseamnă enorm pentru noi. Atunci când am creat cele două modele, le-am creat pentru a deveni produse-erou. Şi pentru acest an avem în plan lansarea de produse-erou, care să fie apreciate în mod egal de public, de presă şi de specialişti. Rămâne să vedeţi premiile de la începutul anului viitor pentru a afla cum am reuşit să facem acest lucru!

ULTIMA ORĂ

NOI APARIŢII SAMSUNG ÎN ROMÂNIA

SGH-D500 şi SGH-E850

Samsung a lansat recent pe piaţa din România două terminale GSM sub denumirile SGH-D500 şi SGH-E850, disponibile prin HAT Group Co.

SGH-D500 a ocupat primul loc la conferinţa anuală a asociaţiei GSM de la Cannes din 15 februarie anul acesta, devansând peste 60 de modele de la diferiţi producători. Acesta se adresează în special oamenilor de afaceri. Designul deosebit şi organizer-ul indică practic clasa business din care face parte. Terminalul a fost echipat cu o cameră foto digitală de 1 megapixel la rezoluţia maximă de 1152x864 pixeli, cu care se pot face şi capturi video în format MPEG-4 de până la 2.5 ore. Camera oferă posibilitatea utilizatorului de a-şi alege senzitivitatea ISO 100, 200 sau 400, opţiune rar întâlnită chiar şi la camerele foto digitale. Pozele efectuate în mod nightshot au o calitate acceptabilă. Samsung a dotat telefonul cu un ecran LCD de 1.9" capabil să afişeze rezoluţia de 176x220 la 262.000 de culori, în spatele căruia se afla clapeta cu taste ce pot fi accesate printr-o simplă glisare. La capitolul audio dispune de sunete polifonice pe 64 de canale şi player mp3. O caracteristică importantă o reprezintă sistemul de accentuare a clarităţii vocii ce oferă utilizatorului o audiţie de înaltă clasă. Pe partea de conectivitate, modelul triband SGH-D500, se remarcă prin tehnologia Bluetooth, GPRS clasa 10, Wap 2.0, Irda şi prin prezenţa unui cablu de sincronizare cu calculatorul pe portul USB. Telefonul are o memorie internă de 96MB, în care se pot stoca până la 1000 de numere, suport pentru JAVA şi posibilitatea de trimitere de MMS-uri.

SGH-E850 lucrează în benzile GSM900 sau GSM1800. Dispune de un timp de stand-by de maxim 160h sau de convorbire de aproape trei ore şi jumătate, la o greutate de doar 85g. Pe ecranul TFT cu rezoluţia de 128x160 pixeli se pot afişa până la cinci linii efective de text în 65.000 de culori. La fel ca la SGH-D500, Samsung a dotat acest terminal cu cameră digitală la rezoluţie VGA (640x480), suport pentru aplicaţii Java, port infraroşu, sunete polifonice pe 64 de canale, MMS şi GPRS clasa 10.

TELEFOANELE MOBILE ŞI CANCERUL

Studiu încurajator

Conform unui studiu realizat de o asociaţie daneză de combatere a cancerului telefonul mobil nu măreşte riscul apariţiei tumorilor canceroase cerebrale.

Cercetătorii asociaţiei Kraeftens Bekaempelse au chestionat peste 400 de persoane care sufereau de tumori cerebrale şi aproximativ 800 de persoane sănătoase. Întrebările aveau în vedere frecvenţa utilizării telefonului mobil şi durata medie a convorbirilor. "Studiul relevă faptul că utilizarea telefonului mobil nu măreşte riscurile apariţiei cancerului cerebral", susţine şeful echipei de cercetători, Christoffer Johansen. "Este însă devreme pentru a aprecia dacă pe termen lung utilizarea terminalelor mobile afectează negativ creierul uman. Cum însă în ultimii 20 de ani nu am remarcat tendinţe de accentuare a riscului de tumoare cerebrală, nu putem estima că utilizarea telefoanelor mobile ar constitui un factor esenţial de risc în apariţia acestei boli", susţine Christoffer Johansen.

Cu toate acestea, şeful echipei daneze de cercetători recomandă utilizarea dispozitivelor hands free.



jocuri



Bogdan Bridinel

În curând pe micile ecrane: jocul mut

Sindicatele actorilor americani și producătorii de jocuri nu reușesc să se pună de acord.

Asta chiar nu se mai întâmplase. Grevă în industria jocurilor! Conflictele de muncă în acest domeniu sunt rare și în general ascunse publicului din cauză că nu există nici o organizație care să apere drepturile angajaților companiilor producătoare de jocuri. Pare o activitate atât de atrăgătoare încât doritori să intre în ea există mereu, iar marile companii profită de asta și de lipsa unui sindicat pentru a-și impune politica.

Nu cu mult timp în urmă, Electronic Arts s-a trezit sub un tir de critici legate de programul infernal al angajaților săi. La rândul său, Vivendi a avut parte de un proces intentat de un programator care susținea că era obligat să lucreze 12 ore pe zi fără nici un fel de compensație suplimentară. Dar aceste evenimente sunt rare și, neavând un caracter organizat, nu schimbă mare lucru. Poate singura dată când un astfel de conflict a avut un impact major a fost în 1979, când patru angajați Atari, nemulțumiți că nu aveau nici măcar dreptul de a fi menționați ca autorii jocurilor la care lucrau, au plecat să înființeze Activision, pas care a declanșat formarea industriei în modul în care arată în zilele noastre.

Însă nu cei care lucrează din greu la partea importantă a jocurilor amenință să intre în grevă acum. Inițiativa de a cere mai mulți bani pentru contribuția lor aparține actorilor care se ocupă de vocile personajelor, deranjați în primul rând de lipsa unor bonusuri legate direct de profitul jocului. Acest tip de bonus este obișnuit în industria filmului și, din ce în ce mai conștienți de câștigurile aduse de jocuri, actorii ar dori o felie mai mare din tort.

În lumea filmului lucrurile sunt mai clare pentru că există o asociație a producătorilor de filme și televiziune, care se ocupă de negocierea cu sindicatele. Industria jocurilor nu are o organizație echivalentă, iar negocierile ar trebui, teoretic, să se poarte separat cu fiecare publisher în parte.

Majoritatea contractelor existente în acest moment sunt bazate pe primul astfel de acord din domeniu, pus la punct de Electronic Arts. Dar această înțelegere a expirat și reprezentanții celor două sindicate majore care au grijă de soarta actorilor americani, Screen Actor's Guild și American Federation of Televizion and Radio Artists, refuză să o înnoiască până când nu li se oferă condiții mai bune. Bineînțeles, publisherii implicați nici nu vor să audă de așa ceva, iar blocarea discuțiilor ar putea duce chiar la grevă.

Să le fie de bine, zic eu. Personal, cred că interpretări seci și "telefonate" ca cea a lui Michael Madsen din Driv3r nu merită nici măcar cât au costat și că actori mult mai puțin cunoscuți și fără apartenență la vreun sindicat au făcut o treabă la fel de bună în trecut. Nu neg că actorii pot avea o contribuție, spre exemplu, încă îmi amintesc cu plăcere vocile din KOTOR 2, dar sunt de părere că un joc are alte componente mult mai importante de atât și că cei care se ocupă de aceste părți ar trebui să beneficieze de avantaje suplimentare. Actorii trebuie să înțeleagă că nu sunt la fel de determinanți pentru succesul unui joc așa cum sunt pentru un film. Doar în cazul jocurilor bazate pe filme, unde folosirea distribuției filmului dă un plus de veridicitate, actorii pot cere în mod justificat să fie tratați ca staruri, dar în rest succesul jocurilor depinde de cu totul alte probleme și de cu totul alți oameni.

Dacă publisherii cedează și promit mai mulți bani actorilor, asta nu înseamnă decât costuri mai mari, riscuri mai mari și probleme suplimentare pentru producători. Nu-mi doresc nici jocuri mute, nici revenirea la amatorii ilar de slabi folosiți în perioada de început a industriei (încercați să jucați primul House of the Dead sau Resident Evil pentru o mostră), dar sper ca prioritățile reale să fie cele care au câștig de cauză.

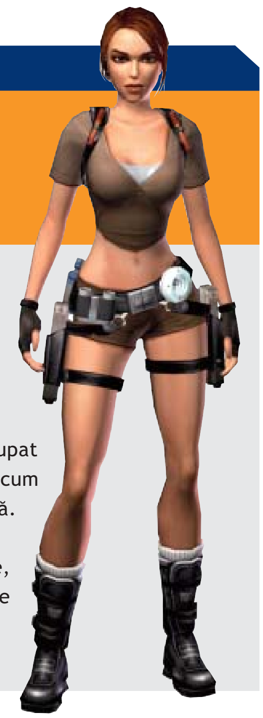

NINTENDO DS.
FII ATOTPUTERNIC!
Joacă-te cum nu te-ai mai jucat până acum, cu Touch Screen-ul noului Nintendo DS. Tehnologia Dual Screen și microfonul integrat înseamnă mai multă distracție. Mai mult decât atât, bucură-te atât de funcțiile suplimentare precum Picto-Chat pentru a trimite mesaje folosind ultima tehnologie wireless cât și de versiunea demo a jocului < Metroid Prime :First Hunt >. Treci la joacă!
WWW.NINTENDO.DE
TOUCH ME!
TM, ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2005 NINTENDO.
12+
www.pegi.info
TNT GAMES
Distribuit în România de TNT Games SRL
Tel: 021/3240980, info@tntgames.ro
www.tntgames.ro
Nintendo DS este compatibil și cu jocurile pentru GameBoy Advance și GameBoy Advance SP

ULTIMA ORĂ
NOUTĂŢI DIN LUMEA JOCURILOR

HALF-LIFE 2: AFTERMATH
Valve continuă saga Gordon Freeman

O veste mult aşteptată de numeroşi jucători: Valve pregăteşte primul add-on pentru Half-Life 2. Deocamdată, se numeşte Aftermath şi, tot deocamdată, s-ar putea să apară mai la vară, cel puţin aşa relatează ultimul număr al revistei PC Gamer. În tradiţia Valve însă, detaliile sunt puţine şi neclare ca o perdea de ceaţă. Se pare că personajul central nu va fi Alyx Vance, aşa cum s-a speculat până acum, ci ea va fi prezentă doar într-o măsură mai mare. Nici măcar nu se precizează dacă va fi Gordon Freeman protagonist, poate că va fi un cu totul alt personaj. Din punct de vedere temporal, acţiunea va continua de la finalul Half-Life 2 cu o Citadelă distrusă ce ameninţă să arunce în neant City 17 şi împrejurimile oraşului. Şi atât. Ce arme şi monştri noi vor fi? Cât de lung va fi? Când va fi lansat de fapt? Va fi folosit acelaşi procedeu de autentificare pe Steam? Va fi folosit Steam-ul ca mijloc de distribuţie? Întrebări care poate vor căpăta răspuns peste vreo lună, la E3.

TOMB RAIDER: LEGEND
Noua Lara Croft



Cu un picior în groapă sau nu, Eidos încă mai are puterea să anunţe că nu a uitat de Lara Croft şi aventurile ei, dar nici de eşecul răsunător care a fost Angel of Darkness. Astfel că noul Tomb Raider va schimba multe în construcţia şi direcţia jocului, sub îndrumarea atentă a creatorului Larei, Toby Gard. El s-a ocupat personal de noul aspect fizic al protagonistei, acum mult mai apropiată de o imagine umană normală. Echipamentul ei a fost îmbogăţit cu diverse "ajutoare" ale epocii moderne: binoclu, grenade, sisteme de comunicaţii şi de căţărat. Rămâne de văzut dacă acest al şaptelea titlu va deveni o legendă în sensul bun al cuvântului.

THE GODFATHER - FILMUL ŞI JOCUL
Regizorul filmului critică jocul



Când EA a anunţat anul trecut adaptarea lui Godfather, cinefilii s-au întrebat cum va da ca joc celebrul film cu mafioţi. Apoi, s-a aflat că Robert Duvall, James Caan şi Marlon Brando înregistraseră deja replicile pentru joc, ducând la creşterea speranţelor într-un titlu de calitate. Acum însă, regizorul şi scenaristul filmului, Francis Ford Coppola, este cât se poate de nemulţumit de dezvoltarea jocului. El susţine că nu l-a întrebat nimeni dacă este o idee bună şi a fost şi mai supărat după ce a văzut o versiune ce i-a fost prezentată de EA. "Folosesc personajele pe care le cunoaşte toată lumea si în următoarea oră nu fac altceva decât să se omoare unii pe alţii. Nu am avut nimic de-a face cu jocul şi nu sunt de acord cu el", susţine vehement Coppola. Chiar dacă Naşul este un film cu şi despre Mafie, violent, asta nu înseamnă că doar bălţile de sânge au adus celebritatea filmului. EA ar fi făcut mai bine să-i ceară părerea lui Coppola, până la urmă el ştie mai bine decât oricine ce a vrut să transmită.

LA CINE AJUNG HITMAN ŞI LARA
Consiliul Eidos recomandă oferta SCi

Lupta pentru cumpărarea Eidos a ajuns aproape de final, consiliul director al companiei luând o decizie. Acţionarilor li s-a recomandat oferta făcută de publisher-ul britanic SCi în detrimentul celei de la Elevation, companie condusă de fostul preşedinte EA, John Riccitiello. Oricum, circa 41% din acţiunile Eidos erau deja în mâinile SCi după înţelegerile dintre diferiţii investitori, aceştia ameninţând chiar cu demiterea consiliului director. Este de aşteptat ca SCi să restructureze compania după modelul folosit cu succes în cazul studioului Pivotal. Totuşi, eventuala victorie a SCi va costa încă 700.000 de lire sterline în plus, taxă ce trebuie plătită celor de la Elevation din cauză că iniţial consiliul director a recomandat oferta Elevation şi, conform legii, o recomandare care nu se încheie cu o achiziţie trebuie despăgubită.

HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE
Cartea, filmul şi jocul

Este la modă să realizezi jocuri după filme de (potenţial) succes, aşa că EA nu ezită şi, alături de Warner Bros., pune la cale Harry Potter and the Goblet of Fire. Evident, care să apară o dată cu filmul similar, în noiembrie anul acesta. În cel de-al patrulea roman al lui J.K. Rowling, Harry este ales unul dintre concurenţii din periculosul Triwizard Tournament şi va trebui să înfrunte un dragon, să-şi salveze prietenii şi să se descurce într-un imens labirint. Harry, Ron şi Hermione vor fi personaje jucabile într-un mod cooperativ. Şi tot în spiritul şi tradiţia EA, titlul va fi lansat pentru tot ce înseamnă platformă de jocuri în acest moment: PC, PS 2, PSP, Xbox, GameCube, Nintendo DS şi GBA.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V

Renaşterea puterii şi a magiei

O serie de succes, milioane de fani în întreaga lume, o comunitate enormă pe care şi-ar dori-o orice producător pentru jocul său, aceasta este seria Heroes of Might and Magic, începută în 1990 cu King's Bounty şi ajunsă la un punct culminant cu Heroes of Might and Magic III. Cel de-al patrulea titlu a însemnat însă intrarea în comă a seriei după falimentul NWC si 3DO, dar speranţele mor ultimele. Iată deci că HOMM V este oarecum după colţ, anunţat oficial de Ubisoft pentru anul viitor. Promisiuni sunt multe: strategie pe ture cu elemente RPG, grafică 3D, noi facţiuni şi un nou sistem de luptă, şase oraşe şi mult mai multe creaturi. Desigur, toate acestea în spiritul şi moştenirea seriei. De producţie se ocupă Nival Interactive (Blitzkrieg, Silent Storm, Etherlords) dar, indiferent de realizator, un lucru este sigur: un nou rateu în această serie poate însemna moartea universului Might and Magic.



SERIOUS SAM II

Cel mai serios ucigaş revine în forţă

După invazia din 2001 a lui Sam cel foarte serios în ceea ce priveşte eliminarea unor cantităţi impresionante de inamici şi după a doua întâlnire din 2002, fanii au aşteptat cu nerăbdare o continuare.



Şi iată că aşteptarea va fi măcar mai uşoară, căci Croteam intenţionează să dezvăluie la E3 un Sam de nenumărate ori mai periculos şi inamici pe măsură. Pentru a desfăta şi privirile jucătorului ahtiat după numeroase poligoane, noul motor Serious va fi îmbunătăţit în aşa fel încât să redea personaje de cel puţin 100 de ori mai detaliate. Deocamdată, alte detalii nu au fost dezvăluite, dar în mod sigur vom afla noutăţi importante la E3, în mai.

SIMS 2: NIGHTLIFE

Viaţă de plăceri nocturne



Nici n-am scăpat bine de la universitatea virtuală, că Electronic Arts se gândeşte să ne răsplătească eforturile şcolare cu un nou expansion pack pentru The Sims 2. Nightlife pe numele său, add-on-ul îşi va lua responsabilitatea de a-i scoate pe omuleţii virtuali la plimbare sau la discotecă pentru noi scopuri în viaţă, axate pe căutarea plăcerii. Evident că vor fi introduse şi noi obiecte specifice unui club (cabina DJ-ului, masa de poker), pentru că oricum Nightlife va apărea abia la toamnă când se închid terasele şi se face frig afară.

NEED FOR SPEED MOST WANTED

Inamicul public numărul 1 pe şosea

Electronic Arts consideră în continuare că jucătorii au nevoie de viteză, altfel nu s-ar fi apucat de un nou Need for Speed, ce-i drept unul care sună mai bine decât ultimul titlu din serie. Most Wanted va combina cursele ilegale cu modificările maşinii şi cu urmăriri ale poliţiei, ultimul ingredient al combinaţiei fiind de mult dorit de fanii NFS. Astfel, jucătorul va trebui să evite poliţia, să-şi facă Ferrari din Dacie şi să câştige toate cursele, ca până la urmă să ajungă pe primul loc pe lista neagră a şoferilor cu boala vitezei. De Most Wanted se ocupă EA Canada, care se dovedeşte din nou un studio multilateral dezvoltat, titlul urmând a fi lansat cam pentru tot ce înseamnă suport pentru jocuri: PC, PS2, Xbox, Nintendo GameCube şi Nintendo DS, GBA, PSP şi următoarea generaţie de console.





REVOLUŢIA NINTENDO DS
CU JOCURILE LA DRUM

Chiar dacă nu ţine strict de domeniul PC, noua consolă portabilă a celor de la Nintendo ne-a fascinat şi, atunci când ni s-a oferit ocazia de a o testa, nu am putut să refuzăm.

NAVETA ZILNICĂ SPRE SERVICI CU METROUL, călătoriile lungi cu trenul, aşteptarea de la dentist. Viaţa este plină de momente moarte, în care nu putem face mare lucru, şi de aceea nu putem să nu iubim conceptul de consolă portabilă. Sigur, există întotdeauna şi varianta lecturii, care are avantajul de a atrage mai puţine priviri ciudate în locurile publice (asta dacă citiţi Libertatea cel puţin, la anumite ore în metrou o carte suscită un grad de mirare similar cu cel provocat de cel mai exotic gadget; şi apropo de asta, domnul care citeaţi peste umărul meu săptămâna trecută, vă rog să vă schimbaţi deodorantul dacă vreţi să aflaţi cum se termină romanul!). Dar pe noi ne pasionează jocurile şi, de aceea, ideea de a ne putea juca pe drum sau în orice altă clipă de inactivitate ne atrage în mod categoric.

Ani de-a rândul, GameBoy de la Nintendo, în diversele sale variante (GameBoy Pocket, GameBoy Color, GameBoy Advanced) a dominat atât de autoritar piaţa consolelor portabile, încât cu greu se putea spune că există concurenţă pentru el. Tentative de a-l detrona au avut loc destul de des, dar foarte puţine dintre ele au avut şanse adevărate şi nici una nu a reuşit să facă altceva decât să adauge încă un episod bizar în povestea de altfel plină de ciudăţenii a industriei jocurilor (un exemplu interesant este Microvision, o consolă portabilă cu o faţă detaşabilă care era înlocuită la fiecare joc cu una specială pentru el). Vânzările fenomenale înregistrate de GBA de la apariţia sa în 2001 şi până în ziua de azi au reuşit să susţină Nintendo într-o perioadă grea, în care Gamecube a pierdut lupta cu celelalte console pentru acasă, PlayStation 2 de la Sony şi XBOX de la Microsoft.

Momentul în care Sony a anunţat PlayStation Portable (pe scurt PSP) a fost probabil primul în care cei de la Nintendo au început să fie îngrijoraţi pentru viitor, dar în mod evident foarte surprinşi nu au fost, pentru că nu a durat mult până şi-au anunţat următoarea mutare. Una foarte, foarte surprinzătoare pentru toată lumea.

DOUĂ ECRANE?

Da, două ecrane. O idee cel puţin ciudată, care i-a făcut pe mulţi să se întrebe dacă nu cumva şefii Nintendo au început să experimenteze fumatul unor plante interzise şi au pierdut de tot contactul cu realitatea. Două ecrane?! Dar noi avem o singură pereche de ochi!! Nintendo DS părea un gadget experimental, fără posibilităţi comerciale reale şi fără nici un viitor. La acest sentiment a contribuit şi insistenţa de care au dat dovadă reprezentanţii Nintendo în a preciza că DS nu este un înlocuitor pentru GBA, ci va fi comercializat în paralel cu acesta, sperând să atragă un public diferit. O precizare inexplicabilă până în ziua de azi, pentru că, din toate punctele de vedere, versiunea finală a lui DS este înlocuitorul perfect pentru GBA.

Dar ambiguitatea anuţului iniţial este singurul mister care a mai rămas. În rest, apariţia fizică a consolei a reuşit să demonstreze că ceea ce părea la început o idee nepractică este în realitate un concept solid şi funcţional din toate punctele de vedere, în ciuda numărului mare de inovaţii pe care le încorporează.

Prima inovaţie este, într-adevăr, folosirea a două ecrane, dar este vorba de mult mai mult de atât. DS (ca şi GBA SP şi destul de multe telefoane mobile) este bazat pe conceptul clamshell, adică are o clapetă care, închisă, ascunde ambele ecrane. Deschisă, partea de deasupra conţine ecranul principal şi boxele (care îşi merită numele, calitatea sunetului este foarte bună), în timp ce partea de jos, mai groasă, pentru că în interiorul său se ascund cele două procesoare folosite, este cea care conţine cel de-al doilea ecran şi butoanele. Marea găselniţă este că acest al doilea ecran este de fapt un touchscreen şi nu foloseşte doar la a prezenta anumite lucruri care nu au loc pe ecranul principal, ci şi ca prim mijloc de control. Folosind un stilou special sau propriul deget, puteţi interacţiona cu ecranul şi realiza acţiuni foarte diverse, în funcţie de joc. Avantajul evident este că, fără ca jocurile tradiţionale pentru consolele portabile să aibă de suferit din



➲ În PictoChat puteți tasta și chiar desena mesaje.

punct de vedere al controlului, au fost adăugate mijloace care facilitează apariția unor genuri până în acest moment proprietate exclusivă a PC-ului, cum ar fi strategiile în timp real. Ne-a surprins plăcut și că, atunci când este închisă clapeta, dar nu este apăsat butonul de Power, jocurile intră automat în pauză (putând fi reluate din același loc oricând), iar consola trece într-un mod în care consumă mai puțin decât de obicei din baterie.

ÎN MÂINILE NOASTRE

Suntem neîncrezători din fire și, trebuie să recunoaștem, am avut dubii în privința lui DS până în momentul în care am putut să îl testăm personal. În general, am fost impresionați. Este vorba despre o jucărie foarte complexă, cu posibilități extraordinare și cu un design impresionant de inteligent din punct de vedere ingineresc, deși, în ceea ce privește frumusețea fizică, nu se compară nici de departe cu PSP.

Impresia inițială este una de obiect butucănos, puțin cam mare și cam greu pentru a fi transportat cu ușurință peste tot. Dacă sperați să îl puteți duce în buzunarul de la pantaloni puteți să vă luați gândul sau să vă obișnuiți cu ideea că veți merge șchiopătând. Reducând dimensiunea hiperbolei (275 grame înseamnă cam cât două telefoane mobile), am zice că buzunarul unei jachete mai puțin firave sau un ghiozdan (sau chiar o poșetă) reprezintă cele mai recomandabile metode de transport.

Pentru a nu complica transportul și mai mult, carcasa are un spațiu în care se depozitează ceea ce în lipsa unui termen mai bun am numit stilou, în timp ce metoda alternativă de control, un șnur dotat cu un punct de plastic care se plasează pe deget, se leagă pur și simplu de o agățătoare specială, la fel ca șnururile pentru telefonul mobil. Tot la prima vedere se pot observa mufa pentru căști și slotul pentru jocurile de GBA (DS poate rula jocuri pentru GBA, dar nu și jocuri mai vechi pentru alte console Gameboy), iar un ochi mai ager ar remarca micul microfon, pe care însă noi l-am descoperit doar atunci când am fost nevoiți să îl folosim în jocuri. Da, ați citit bine, există un microfon și este folosit de anumite jocuri, demonstrând încă o dată cât de diferit de consolele obișnuite este Nintendo DS.

Sistemul de operare este foarte simplu. În ecranul principal aveți de ales între jocul din slotul pentru DS, jocul din slotul pentru GBA, PictoChat (o aplicație pentru comunicarea cu alți posesori de Nintendo DS), un buton de download deocamdată fără utilitate practică și un meniu cu setări nu foarte numeroase, de la oră și dată la numele utilizatorului. Puteți seta și alarma, dacă vreți să transformați Nintendo DS într-un ceas deșteptător foarte scump. Marele defect al sistemului de operare este că nu puteți ieși din nici un meniu fără a opri consola, ceea ce ar putea deveni obositor dacă ar fi mai multe lucruri de făcut în afara jocurilor.

Deocamdată singura ocupație în afara jocurilor este PictoChat, evident, în condițiile în care aveți cu cine comunica. Noi nu am avut această șansă, dar PictoChat a avut totuși darul de a ne demonstra cât de mult ușurează touchscreen-ul anumite activități. Știți cât de greu este să scrii un singur cuvânt cu un controller de consolă? De obicei pe ecran apare o tastatură și, prin intermediul controller-ului, selectați fiecare literă și foarte rar apare un sistem mai inteligent, ca cel din Beyond Good and Evil, în care literele sunt așezate în spirală pentru un acces mai facil. Și aici pe ecranul de jos este figurată o tastatură, dar folosind stiloul puteți apăsa orice literă cu o rapiditate mulțumitoare, fără a atinge performanțele oferite de o tastatură reală. Pentru o viteză mai mare puteți să trimiteți mesaje scrise de mână, pentru că PictoChat are și posibilitatea de a trimite desene, cărora le este dedicată jumătatea de sus a touchscreen-ului (și, în caz că vă întrebați dacă primul desen pe care l-am realizat noi este chiar primul la care v-ați gândit, trebuie să recunoaștem că da; ne cerem scuze, tentația era prea mare).

Ne este greu să ne imaginăm ce fel de mesaje pot fi trimise în interiorul aceleiași camere mai ușor prin PictoChat decât pe cale verbală (poate doar cele de genul primei noastre încercări), dar funcționalitatea wireless rămâne demnă de apreciat pentru că oferă multiplayer fără nici un fel de complicații, în timp ce GBA necesită cabluri speciale. De asemenea, se pare că vor fi disponibile download-uri de pe Internet, dar în ce mod vom putea accesa Internet-ul nu ne este clar în acest moment.



➲ Zoo Keeper, un joc foarte simplu, dar captivant.

JOCURILE

Din oferta destul de variată de jocuri cu care a făcut primii pași în viață Nintendo DS, noi am avut la dispoziție Super Mario 64 DS, remake-ul unui clasic, Project Rub, o colecție de minijocuri foarte diferite între ele, și demo-ul pentru Metroid Prime: Hunters. Acesta din urmă se distribuie gratuit alături de consolă și demonstrează la rândul său cât de mult ușurează



➲ Project Rub se remarcă prin stilul vizual, dar nu toate minijocurile sale sunt reușite.

NINTENDO DS ÎN CIFRE

Specificațiile tehnice nu sunt de foarte mare ajutor pentru a demonstra posibilitățile unei console, pentru că sunt greu sau imposibil de comparat cu cele ale concurenței, bazate pe o cu totul altă arhitectură. Dar, dacă sunteți curioși, puteți afla următoarele detalii despre Nintendo DS:

- 148.7mm lungime, 84.7mm înălțime, 28.9mm grosime
- 275 grame greutate
- 2 ecrane TFT de 256x192 pixeli, 0.24mm dot pitch și 260.000 culori
- 30 de metri este distanța maximă la care se poate comunica folosind standardul wireless IEEE 802.11, numărul maxim de utilizatori fiind 16
- 6-10 ore de jucat continuu, acumulatorul cu Li-Ion având nevoie de 4 ore pentru o încărcare completă
- 66MHz, respectiv 33MHz, au cele două procesoare, ARM9 și ARM7
- 175.9€ este prețul în România

APETIT PENTRU INOVAŢII

Unul dintre motivele pentru care DS a fost privit cu suspiciune la început a fost un alt episod din istoria Nintendo, pornit tot de la dorinţa de a inova, dar eşuat complet. Virtual Boy urma şi el să ocupe o nişă diferită de GameBoy, o nişă care până la urmă s-a dovedit a nu exista. Inspirat probabil de vreun fim SF, Virtual Boy avea o cască ce trebuia să creeze senzaţia de realitate virtuală, dar tehnologia anului 1995 nu era pregătită să ofere aşa ceva. Ecranele, deşi dădeau o senzaţie de 3D, erau monocrome, iar utilizarea sistemului pe durate de timp mai mari cauza dureri de cap şi obosea ochii.

Virtual Boy a fost conceput ca un sistem portabil, deşi caracteristicile sale - greutatea, casca care acoperea toată faţa - nu îl recomandau în nici un fel pentru utilizarea în afara locuinţei. Eşecul său în SUA şi Japonia a fost total, iar în Europa nu a mai fost lansat niciodată.



touchscreen-ul utilizarea unor genuri de joc native pe PC, în cazul de faţă FPS. Touchscreen-ul arată doar o hartă, nu neapărat importantă, dar este folosit pentru ţintire, de preferat prin intermediul şnurului aşezat pe degetul mare de la mâna dreaptă. Cu mâna stângă aveţi acces uşor la butoanele folosite pentru deplasare, iar degetul arătător de la mâna dreaptă trebuie ţinut pe butonul lateral folosit pentru a trage. Din descriere poate părea exagerat de complicat, dar în realitate durează doar câteva minute să vă obişnuiţi şi să începeţi să vă descurcaţi. Există şi moduri alternative de control, utile în special stângacilor.

Singurele probleme care pot apărea la început sunt cauzate de alegerea greşită a obiectului folosit pe touchscreen. Atunci când trebuie să aveţi precizie pe acesta este mult mai bun stiloul, dar atunci când acţiunile pe care le întreprindeţi pe el se văd tot pe ecranul de sus, de exemplu deplasarea personajelor în Super Mario 64 DS sau ţintirea în Metroid Prime: Hunters, şnurul ataşat degetului mare este de preferat.

Super Mario 64 DS îşi datorează numele originii sale în jocul cu (aproape) acelaşi nume de pe Nintendo 64. Este destul de clar că Nintendo DS este comparabil din punct de vedere tehnologic cu Nintendo 64, la fel cum PSP este comparabil cu primul PlayStation, ceea ce înseamnă că cele două console portabile vor beneficia de multe porturi de la verii lor mai mari ca dimensiune. Super Mario în varianta sa pentru Nintendo DS oferă destule noutăţi, dar rămâne în esenţă cam acelaşi. De data aceasta Mario nu este singurul personaj jucabil, aveţi acces pe lângă el la Luigi, Wario şi dinozaurul de buzunar Yoshi, şi exploraţi medii foarte variate, sărind, luptând, înotând, alergând, pentru a câştiga steluţe care dau acces la camerele din castelul prinţesei Peach, scopul final fiind desigur salvarea acesteia. Suplimentar sunt oferite o sumedenie de minijocuri, la care câştigaţi acces capturând iepuraşii care aleargă prin curtea castelului. Nici unul nu captează atenţia pentru mult timp şi unele sunt chiar banale, dar altele, ca cel în care jucătorul trebuie să tragă cu o praştie uriaşă în dăunătorii care pică din cer şi-i sabotează grădina, sunt chiar reuşite şi extind mult durata de viaţa (oricum substanţială) a lui Super Mario 64 DS.

Project Rub este cel care ne-a dat o idee despre ce fel de jocuri mai puţin obişnuite ar putea oferi Nintendo DS. Pe marginea unei copilăreşti poveşti de dragoste, plină de obstacole, sunt brodate tot felul de minijocuri, care vă cer să vânaţi scorpionii de pe rochia alesei eroului, să conduceţi o maşină sau să scrieţi foarte repede anumite numere pentru a deschide paraşutele unor prieteni aflaţi în dificultate. Jocul este deosebit ca stil vizual şi captivant în parte, dar calitatea minijocurilor variază mult, iar unele sunt chiar frustrante. Într-o altă demonstraţie de originalitate, unul dintre aceste minijocuri mai puţin reuşite vă cere să suflaţi literalmente pe touchscreen (cu propria gură, dacă nu aţi înţeles încă) pentru a purta un yacht pe mare, printre rechini. Ni s-a părut exagerat de greu şi, în afară de asta, oamenii din metrou au râs şi ne-au arătat cu degetul.

Din jocurile deja apărute foarte interesante şi potrivite într-adevăr jucatului din mers sunt Zoo Keeper şi Polarium, două puzzle-uri nu foarte originale, dar reuşite şi captivante cum numai jocurile simple şi ingenioase (vă mai amintiţi de Tetris?) pot să fie. Iar în ceea ce priveşte viitorul,



➲ Sony PSP este principalul competitor pentru Nintendo DS, dar se lasă aşteptat în Europa.

aşteptăm cu nerăbdare Advance Wars DS, continuarea excelentului joc de strategie pe ture apărut pe GBA, Animal Crossing, Nintendogs, Scratch! Viewtiful Joe, alături de câteva jocuri cu nume mai familiare ca Bomberman, Prince of Persia: Warrior Within, Age of Empires şi Need for Speed Underground 2.

CONCLUZII

Sony PSP a apărut doar în America de Nord şi Japonia şi nu are încă o dată certă de apariţie în Europa. În aceste condiţii nu putem spune prea multe despre el, deci nu putem spune dacă ne place mai mult decât DS, dar ni se pare greu de crezut că am putea alege un câştigător chiar dacă am avea ambele console la dispoziţie. PSP şi DS sunt foarte diferite, unul mai reuşit ca design şi clasic din punct de vedere conceptual, celălalt mai ingenios ca idee şi mai original, unul mai bine dotat cu jocuri de curse şi alte genuri clasice pentru console, celălalt mai versatil şi parcă mai apropiat de gusturile unui utilizator de PC.

Ce putem spune la final, lăsând orice comparaţie deoparte, este că Nintendo DS ne-a convins şi că, dincolo de micile probleme cauzate de jocurile care nu au fost gândite pentru a fi jucate în public, ni se pare cea mai plăcută metodă de a ne ocupa momentele de plictiseală din timpul zilei.

Bogdan Bridinel

CONCURENŢII LUI NINTENDO DS

Domeniul jocurilor la purtător este din ce în ce mai animat, pe lângă telefoanele mobile, tot mai puternice, Nintendo DS având drept competiţie şi o serie de console portabile, mai mult sau mai puţin reuşite.

SONY PSP
Portabilul celor de la Sony are un design mai compact şi un ecran mai mare, oferind în plus posibilitatea de a viziona filme. Din păcate, Sony nu pare să aibă posibilitatea de a fabrica un număr suficient şi de aceea a ales să nu lanseze sistemul în Europa deocamdată, deşi el este disponibil în Statele Unite şi Japonia.

GAMEBOY ADVANCE
Bătrânul GBA are faţă de DS avantajul preţului mult mai mic şi câteva bonusuri nu foarte spectaculoase cum ar fi posibilitatea de conectare la Gamecube şi compatibilitatea cu mai vechile console Gameboy. Este de aşteptat ca vânzările sale să scadă în timp, dar să rămână substanţiale măcar un an de acum înainte.

NOKIA N-GAGE QD
Varianta îmbunătăţită de N-Gage a fost apreciată de către cei care au încercat-o, dar nu a reuşit să impulsioneze prea mult vânzările hibridului telefon-consolă. În acest moment nu este clar dacă Nokia va continua să încerce să intre pe piaţa jocurilor portabile sau va rămâne la ceea ce ştie să facă mai bine.

GIZMONDO
Un alt hibrid, care integrează o cameră digitală, un sistem GPS, comunicaţii mobile (doar SMS şi MMS, nu şi convorbiri), jocuri şi posibilitatea de a rula filme. Deşi se depund eforturi mari pentru a-i face publicitate, nu suntem convinşi că va avea succes, pentru că are un preţ prea mare (229 lire sterline) şi o listă de jocuri neconvingătoare.

CONTROLUL ESTE CHEIA SUPREMAȚIEI.



SERIA CARE A REINVENTAT STRATEGIA ISTORICĂ ÎN TIMP REAL CONTINUĂ CU O EVOLUȚIE DE PROPORȚII EPICE - NOUA INTERFAȚĂ ÎȚI OFERĂ CONTROL ABSOLUT. AI TOATĂ ISTORIA OMENIRII PENTRU A CONDUCE PROPRIA TA CIVILIZAȚIE ȘI PENTRU A TRĂI EXPERIENȚA A 12.000 DE ANI DE CUCERIRI.



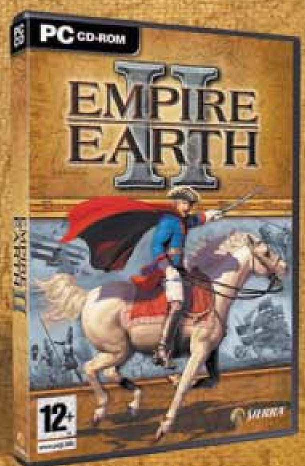
AMPLOARE INEGALABILĂ
Comandă peste 500 de unități și clădiri unice pe parcursul celor 12.000 de ani de cuceriri istorice.

CONTROL ABSOLUT
Sistemul în timp real Picture-in-Picture redefinește noțiunea de „control".

REALISM FĂRĂ PRECEDENT
Adaptează-ți tactica în funcție de anotimpurile în schimbare și de condițiile meteo aspre.

EMPIRE EARTH II

Disponibil din 1 mai 2005



WWW.EMPIREEARTH2.COM

merită să joci originale!

Distribuit în România de:
best distribution
www.bestdistribution.ro

PC CD-ROM · Games for Windows · POWERED BY gamespy · NVIDIA The way it's meant to be played · mad·doc SOFTWARE · SIERRA

"Jocul se bazează pe o solidă documentare istorică şi tehnică, inclusiv vizite la muzeele unde există expuse submarine germane."

Lead designer-ul jocului pe care noi l-am declarat cel mai bun realizat vreodată în România vorbeşte despre impactul avut de sugestiile fanilor, sursele de inspiraţie folosite şi direcţiile în care continuarea ar putea merge.

ESTE DESTUL DE NEOBIŞNUIT SĂ REALIZEZI un interviu despre un joc deja apărut, pentru că nu mai sunt atât de multe necunoscute, dar de data aceasta facem o excepţie pentru un joc care ne-a surprins şi ne-a încântat. Silent Hunter III nu face parte dintr-un gen foarte popular, este un simulator de submarine, dar asta nu poate să ne scadă din entuziasmul provocat de faptul că este un joc bun şi unul produs în România.

Am mai spus-o şi nu ne deranjează să o repetăm, nu suntem cei mai mari fani ai industriei româneşti de jocuri şi până luna aceasta am fi preferat chiar să putem să ne prefacem că nu există. Dar acum, în sfârşit, studioul Ubisoft România a produs un titlu despre care nu ne ruşinăm să spunem că îşi are originea la noi în ţară.

De aceea ne-am hotărât să aflăm mai multe despre echipa care a lucrat la acest joc, despre cum s-a desfăşurat producţia şi despre eventualele planuri de viitor legate de seria Silent Hunter. În această privinţă se ştie, neoficial, datorită unor documente Ubisoft ajunse publice în urma unei erori, că Silent Huner IV există deja în plan. Din păcate, despre el nu am reuşit să smulgem nici o informaţie, poate şi pentru că nu este nimic stabilit încă.



XPC: Să ne cunoaştem mai bine. Cum vă numiţi şi care este rolul dumneavoastră în cadrul proiectului?

TL: Numele meu este Tiberius Astianax Lazăr. Sunt Lead Game Designer-ul jocului Silent Hunter III. Lucrez în industria de jocuri din 1996, iar angajat Ubisoft sunt din anul 2000. Proiectul Silent Hunter III a fost pentru mine un vis devenit realitate, dată fiind pasiunea mea pentru istorie militară si bătălii navale.



XPC: Înainte de a discuta despre Silent Hunter III, am vrea să vorbim puţin despre ce înseamnă să fii dezvoltator de jocuri în România. Cum ne comparăm cu restul Europei de Est din acest punct de vedere şi care sunt perspectivele?

TL: România reprezintă în acest moment un potenţial neexplorat pentru industria de jocuri. Există în mod cert un interes din ce în ce mai mare printre marii producători de jocuri în privinţa pieţei de lucru româneşti. Comparativ cu restul Europei de Est, suntem încă slab reprezentaţi. Există în acest moment doar câteva studiori, mult mai puţine decât în ţări ca Rusia, Ungaria sau Cehia. Sunt convins că în următorii câţiva ani prezenţa marilor companii producătoare de jocuri se va extinde simţitor în România.

XPC: La ce alte proiecte a mai lucrat studioul din România înainte de Silent Hunter III?

TL: Ubisoft România există din 1992! În perioada asta studioul a fost implicat într-o mulţime de proiecte, prea multe ca să le enumăr pe toate. În orice caz, doar din 2000 s-au dezvoltat integral (programare, grafică şi game design) jocuri aici. Titluri ca Pod Speedzone (Sega Dreamcast), Chessmaster (GBA), Chessmaster PS2, Chessmaster X (PC si Xbox), Speed Challenge Jacqus Villeneuve' Racing Vission (PC si PS2), Downtown Run (PC şi PS2) şi Taxi 3 (PS2) reprezintă proiecte pe baza cărora s-a construit o solidă experienţă.

XPC: Cât a durat dezvoltarea Silent Hunter III? Câţi oameni au fost implicaţi şi cum au fost împărţiţi pe departamente?

TL: Proiectul Silent Hunter III a demarat în noiembrie 2002. În total au lucrat 27 de oameni. Echipa a inclus 11 programatori, 9 graficieni, 1 inginer de sunet şi 5 game designeri. Şi, bineînţeles, un producător de joc.

XPC: Pe parcursul proiectului aţi avut numeroase interacţiuni cu comunitatea germană şi fanii seriei Silent Hunter. Ne puteţi spune cum s-a reflectat acest lucru în Silent Hunter III?

TL: Interacţiunea cu comunitatea de pasionaţi ai genului s-a dovedit salutară. Acest lucru este demonstrat şi de decizia de a amâna jocul pentru primăvara lui 2005, pentru a dezvolta şi introduce campania dinamică. În multe privinţe, sugestiile colectate de pe forumuri au fost adaptate şi incluse în joc. Dar ce-a mai mare contribuţie a comunităţii a fost cea morală. Interesul şi pasiunea "simulatoriştilor" ne-a motivat şi susţinut în mod constant, mai ales în partea de final a proiectului.



➲ Concept art realizat la începutul proiectului. Ne place stilul vizual, deşi nu se regăseşte în joc.

XPC: Există, fără îndoială, similarităţi între atmosfera din Silent Hunter III şi cea din renumitul film Das Boot. Ce alte surse de inspiraţie ati mai folosit în concepţia acestui joc?
TL: Întreaga concepţie vizuală a jocului a pornit de la "Das Boot". Dar jocul se bazează pe o solidă documentare istorică şi tehnică, inclusiv vizite la muzeele din Europa şi Statele Unite unde există expuse submarine germane din cel de-al doilea război mondial. În plus, am avut incredibila şansă de a discuta direct cu Jurgen Oesten, un fost comandant de submarine din marina germană, cu o vastă experienţă operaţională. În felul acesta am avut acces la relatări la prima mână despre o mulţime de lucruri legate de modul de luptă şi de echipajele de pe U-Boat-uri.

XPC: Care a fost cea mai spinoasă problemă cu care v-aţi confruntat pe parcursul proiectului Silent Hunter?
TL: Lipsa de timp. Ştiu că sună paradoxal, dată fiind perioada în care s-a lucrat la Silent Hunter III, dar ambiţia noastră a fost să facem un joc cât mai complet şi să construim o experienţă unică pentru jucător, care să rămână fidelă genului, combinând simularea, atmosfera şi gameplay-ul într-un mod nou şi cât mai original.

XPC: Am fost foarte surprinşi când s-a întâmplat pentru prima dată ca un distrugător să şarjeze submarinul şi să îl ciocnească la viteză maximă. Evenimentul este dramatic (şi fatal pentru submarin), dar, recunoscând că nu suntem experţi în istoria submarinelor, trebuie să spunem că nu ni s-a părut foarte realist. Erau comandanţii de distrugătoare atât de îndârjiţi sau de vină este o problemă tehnică?
TL: Din fericire, nu este vorba despre o problemă tehnică. Navele de escortă aliate şi chiar navele comerciale au recurs la această tactică extremă. Aceste situaţii sunt documentate atât în rapoarte oficiale, cât şi în relatări biografice ale participanţilor la bătălia dintre submarinele germane şi convoaiele aliate. Faptul că această tactică mai puţin cunoscută publicului larg a existat este o dovadă a ferocităţii luptei aliaţilor contra U-Boat-urilor.

XPC: Acum că jocul este terminat puteţi arunca o privire retrospectivă şi să ne spuneţi ce aţi mai fi schimbat sau aţi mai fi adăugat pentru a face Silent Hunter III un joc mai bun?
TL: Sunt foarte multe lucruri pe care nu am apucat să le introducem în joc sau am fi vrut să le rezolvăm mai bine. În orice caz, seria de patch-uri oficiale de care echipa se ocupă chiar în acest moment şi eventualele add-on-uri ne vor permite să şlefuim jocul.

XPC: Care este satisfacţia cea mai mare pe care aţi avut-o lucrând la Silent Hunter III?
TL: Cea mai mare satisfacţie personală lucrând la Silent Hunter III am avut-o în momentul în care am început să avem feedback din partea comunităţii şi a criticii. Faptul că jocul a fost atât de bine primit m-a făcut să mă simt mândru că am fost parte din echipa care a lucrat la Silent Hunter III.

XPC: Se poate spune că studioul din România s-a specializat pe simulatoare? Care este motivul acestui focus?
TL: Această situaţie este mai mult conjuncturală. Motivul se poate regăsi în genul de proiecte pe care Ubisoft Romania le-a realizat începând cu 2000. Foarte multe dintre ele au fost simulări de vehicule, lucru care probabil ne-a recomandat profesional pentru provocarea reprezentată de Silent Hunter III.

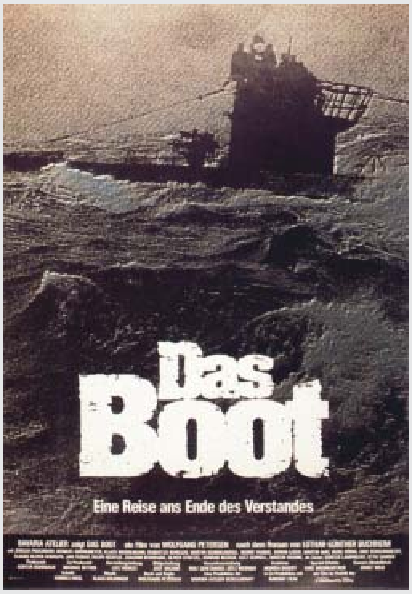
XPC: Ce ne puteţi spune despre Silent Hunter IV? Va exista un add-on pentru Silent Hunter III?
TL: Noi ne dorim pentru Silent Hunter III cel puţin un add-on, dacă nu chiar o continuare. Această decizie însă depinde de conducerea Ubisoft şi de succesul jocului.

XPC: Ce aţi spune de un simulator de submarine care să iasă din sfera celui de-al doilea război mondial şi să se apropie mai mult de atmosfera din "The Hunt for Red October"?
TL: În faza iniţială a proiectului ne-am "jucat" cu acest concept. Nu este deloc imposibil să se ajungă şi acolo, dar probabil nu în viitorul apropiat.

XPC: Credeţi că segmentul de piaţă ocupat de simulatoare este pe cale de dispariţie? De ce?
TL: Deşi pare mic prin comparaţie cu segmentul mainstream, cred că genul simulare nu va dispărea niciodată. Să nu uităm că simulatoarele de avioane au o mult mai largă răspândire decât cele navale şi că următoarea generaţie de console oferă posibilităţi nebănuite acum câţiva ani. Cred că acest gen de jocuri va suferi o transformare, o migrare spre o nişă mai largă de jucători şi că în curând simulatoarele vor oferi combinaţii de gameplay care să includă tot mai mult atmosfera şi dimensiunea umană.

DAS BOOT

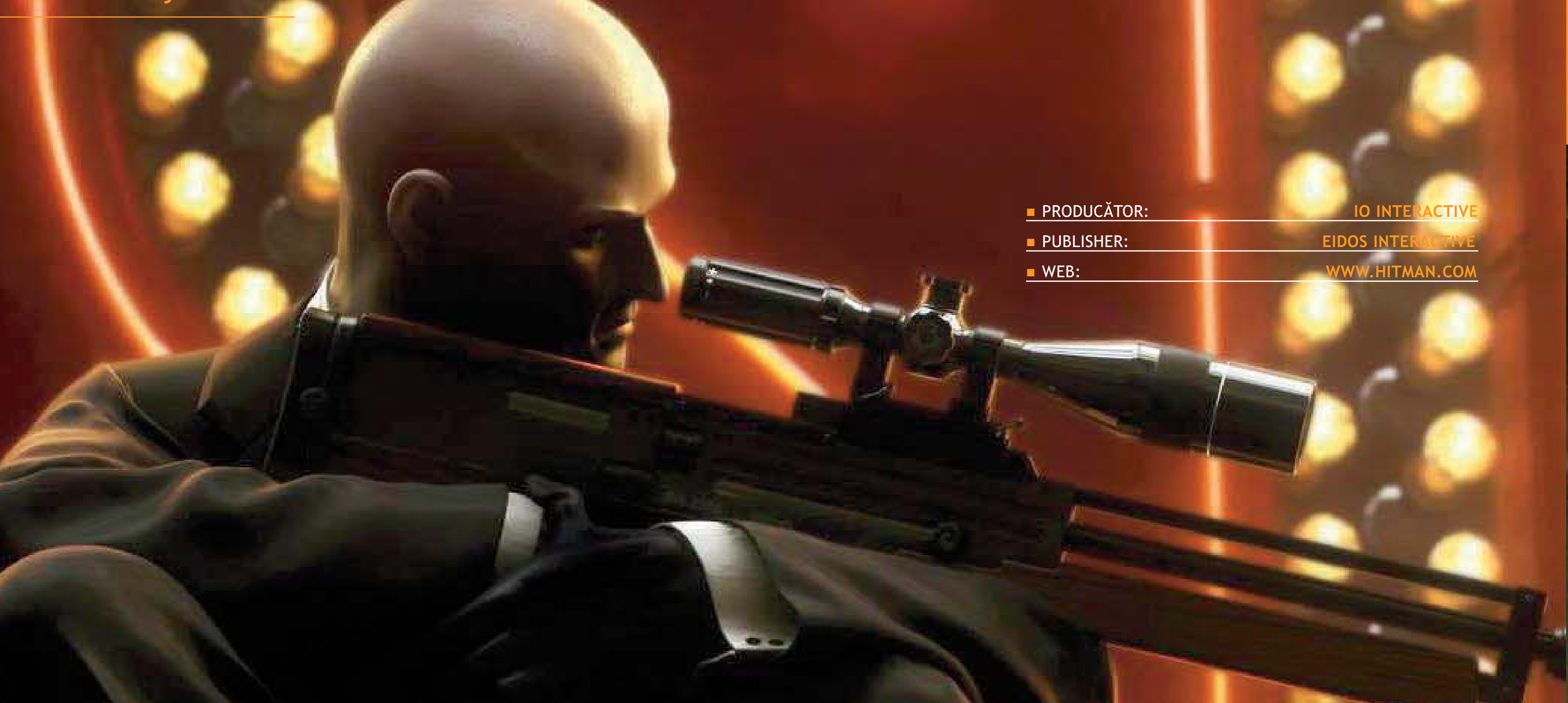
Înainte ca Wolfgang Petersen să se alăture curentului filmelor grandioase şi slăbuţe, cu Troia, şi înainte ca Jurgen Prochnow să devină negativul favorit al regizorilor de categorie B, a existat Das Boot, regizat de primul şi avându-l în rolul principal pe cel de-al doilea. Ca şi Silent Hunter printre jocuri, Das Boot iese în evidenţă printre filme povestind despre cel de-al doilea război mondial, nu din perspectiva aliaţilor, ci din cea a germanilor. Filmul este povestea unui echipaj de submarin german angajat în bătălia pentru Atlantic. Plictiseala din timpul călătoriilor lungi, senzaţia claustrofobică dată de viaţa, spaţiul redus din submarin, dramatismul luptei în condiţii de inferioritate evidentă, dubiile legate de corectitudinea deciziilor conducerii naziste, totul este redat cu sensibilitate şi autenticitate.
Un film care cu siguranţă vă va face să puneţi Silent Hunter III în CD-ROM şi să porniţi în propria aventură pe mare.



HITMAN: BLOOD MONEY

Acţiune

Când vânătorul devine vânat



- PRODUCĂTOR: IO INTERACTIVE
- PUBLISHER: EIDOS INTERACTIVE
- WEB: WWW.HITMAN.COM

"Veţi putea arunca inamicii peste balustradă."

DATA APARIŢIEI: mai 2005

POATE CĂ SERIA HITMAN AR FI trebuit să rămână exlusiv pentru PC. Dar goana după acoperirea unui cât mai mare segment de piaţă a determinat Eidos să scoată versiuni de PlayStation 2, XBOX şi chiar GameCube, lucru care a afectat vizibil calitatea seriei (şi probabil finanţele companiei). Exemplul clar este Hitman: Contracts, un titlu decent, dar mai mult un add-on decât un joc independent. Astfel că IO încearcă să-şi spele păcatele cu noul Blood Money, care nu numai că va fi refăcut din punct de vedere grafic cu o versiune nouă a motorului Glacier, dar va avea şi o poveste nou-nouţă.

Spre deosebire de Contracts, care reia misiuni şi niveluri din celelalte jocuri, Blood Money îl va trece pe Agentul 47 din postura de vânător în cea de vânat. Se pare că agenţia care îi furnizează misiunile, ICA, a intrat în economia de piaţă şi are concurenţă; care concurenţă elimină sistematic agenţii rivali, pentru a pune monopol pe afacerea cu asasinatele plătite. La început, nimic nu pare suspect, agenţii mai şi mor în îndeplinirea misiunilor, dar, când 47 pierde legătura cu agenţia, este clar că următorul pe listă ar putea fi chiar el. Astfel că teatrul operaţiunilor se mută în America, unde probabil agentul nostru va avea mai multă libertate de mişcare.

Una dintre schimbările majore este sistemul de câştigat bani. Pentru fiecare misiune îndeplinită cu succes, 47 primeşte o anumită sumă, iar felul în care o cheltuieşte influenţează armele la care are acces şi chiar felul în care se va desfăşura acţiunea din următoarele niveluri. Acest sistem a mai existat în primul titlu al seriei, iar reintroducerea lui ar putea adăuga destul de mult la rejucabilitate. În plus, jucătorul va avea posibilitatea de a camufla arma (nu prin ascunderea ei completă, ca înainte, ci pur şi simplu punând-o la spate pentru a intra într-o cameră fără a fi întâmpinat cu o ploaie de gloanţe). Cât despre inamici, veţi putea să-i aruncaţi peste balustrade, dacă metodele de acum clasice (sârma de oţel, cuţitul sau armele de foc cu şi fără amortizor sau lunetă) nu mai sunt de ajuns.

La cât de puţine lucruri se ştiu în acest moment despre Blood Money, este foarte posibil să ne trezim cu o amânare până spre sfârşitul anului. Eidos nu o duce prea bine cu banii şi nu cred că şi-ar mai putea permite un semirateu cum a fost Hitman: Contracts. Pe de altă parte, o întârziere prea mare ar putea avea aceleaşi consecinţe ca şi un joc slab. Astfel că Hitman: Blood Money s-ar putea să fie jocul care să împace şi jucătorii nemulţumiţi, şi creditorii Eidos.

Anda Drăgnuţă













REBEL WITHOUT A PULSE

Ce se întâmplă dacă trezeşti morţii

- PRODUCĂTOR: WIDELOAD GAMES
- PUBLISHER: ASPYR MEDIA
- WEB: WWW.STUBBSTHEZOMBIE.COM

Acţiune

DATA APARIŢIEI: 31 octombrie 2005

"Îi puteţi rupe coastele pentru a le folosi pe post de grenade."

SUNT MORŢI ŞI NU PREA, ATACĂ ÎN valuri hidoase şi te transformă într-un corp fără suflet. Sunt zombii, cel mai mare clişeu al jocurilor, iar unul dintre ei va fi eroul principal în Stubbs The Zombie: Rebel Without a Pulse. Adică vor fi prezente toate elementele cu care ne-am obişnuit din filmele de categorie B şi din majoritatea jocurilor de acţiune: corpuri în putrefacţie care abia se târâie, urâţenie înfiorătoare şi decizia de a distruge toată suflarea omenească. În acest caz, exponentul nemorţilor este Edward "Stubbs" Stubblefield, asasinat şi îngropat undeva în câmp în 1933. Stubbs este supărat rău pentru că, 26 de ani mai târziu, industriaşul miliardar Andrew Monday construieşte un ditamai oraşul numit Punchbowl, fix peste mormântul lui. Şi cum Stubbs nu prea apreciază faptul că a fost deranjat, decide să se autodezgroape exact în ziua inaugurării oraşului. El nu ştie cine şi de ce l-a omorât sau de ce s-a trezit, ştie doar că îi este foame şi nu se poate alina decât în cel mai tipic stil zombie: trebuie să mănânce creier uman. Aşa se întoarce roata şi, de unde până acum am luptat să salvăm lumea de creaturile nemoarte, acum trebuie să le ajutăm să transforme Punchbowl în ruine.

Spre deosebire de zombii plictisitori şi căzuţi în banal din ziua de azi, Stubbs promite să fie plin de resurse neaşteptate. El nu poate să folosească arme, cel puţin nu în mod direct. În schimb, îşi poate rupe o mână care va pleca de una singură să se strecoare în capul unui inamic pentru a-l controla temporar. Şi dacă inamicul se întâmplă să fie un poliţist înarmat, cu atât mai bine pentru Stubbs şi mai rău pentru oameni. Apoi, dintr-o perspectivă la persoana a treia, îi puteţi rupe coastele pentru a le folosi pe post de grenade, iar o altă formă de atac implică vânturi urât mirositoare. Stubbs mai poate să aibă două capete şi să conducă un tractor, evident unul dintre acelea care au ataşate în faţă săbii şi furci. Dar cea mai importantă abilitate este aceea de a transforma oameni inocenţi în zombie la fel de inocenţi, care nu vor decât să-şi astâmpere foamea de creier. Şi la rândul lor, aceşti zombie vor transforma alţi oameni şi tot aşa, până ce Stubbs va avea sub control o întreagă armată.

Cât despre aspectul vizual, Rebel Without a Pulse utilizează o versiune modernizată a motorului de Halo, astfel că putem aştepta un mediu larg, fizică destul de avansată şi efecte speciale. Pe scurt, Stubbs promite să fie cât se poate de sângeros, cu gâturi rupte şi capete care explodează şi alte chestii care multora s-ar putea să li se pară dezgustătoare. Totuşi, ideea de a distruge oamenii în loc să-i salvez (ceea ce deja a devenit banal, chiar dacă Grodon Freedom o face cu atâta eleganţă) mi se pare foarte atrăgătoare, fie şi pentru simplul fapt că este ieşită din comun şi se foloseşte de nişte clişee pentru a face ceva diferit.

Anda Drăgnuţă



Produs de studioul Ubisoft din Bucureşti, Silent Hunter III s-a dovedit a fi cel mai reuşit joc produs în România.





PREŢ: 25 € • **PRODUCĂTOR:** UBISOFT • **PUBLISHER:** UBISOFT • **DISTRIBUITOR:** UBISOFT • **WEB:** WWW.SILENTHUNTERIII.COM

SILENT HUNTER III

Cel de-al doilea război mondial văzut de sub nivelul mării

ESTE SEARĂ. O BRIZĂ UŞOARĂ AGITĂ APELE şi îmi aruncă valuri pe geamul periscopului. Soarele a coborât aproape de tot în apele Atlanticului, într-un moment de poezie vizuală pe care un căpitan mai puţin concentrat ar putea pierde timp să îl admire, însă atenţia mea se îndreaptă într-o altă direcţie: un convoi de tancuri petroliere trece leneş şi fără nici o grijă la câteva sute de metri de periscopul prin care îl privesc. Poziţia convoiului mi-a fost transmisă prin radio şi tot ce trebuie să fac acum este să aleg cel mai bun moment pentru a scufunda măcar unul dintre petroliere cu ultimele două torpile pe care le mai am, iar apoi să mă ascund repede de distrugătoarele din escortă. Un ofiţer mi-a notat grijuliu poziţia fiecărei nave pe hartă. Caut cea mai bună poziţie de tragere, mă apropii pe cât posibil fără a fi detectat şi lansez cele două proiectile ale morţii, cu certitudinea reuşitei lor. Mă scufund fără să mai privesc înapoi, retrag periscopul şi mă îndepărtez în tăcere, cu motoarele electrice, la viteză mică. Probabil că or să mă vâneze o perioadă pe orbeşte, cu încărcături de adâncime, dar la un moment dat trebuie să renunţe.

Sau altfel. După o urmărire lungă, în timpul căreia am pierdut de mai multe ori contactul şi apoi am reperat din nou ţinta prin hidrofon, am ajuns în sfârşit în apropierea convoiului. Se deplasează încet, dar şi eu am multe de făcut. Mai întâi, din catalogul de nave pe care îl am la dispoziţie, trebuie să o identific pe cea din faţa mea. Apoi, în funcţie de înălţimea sa reală, trecută în catalog, şi înălţimea pe care o arată gradaţiile periscopului, calculez distanţa. Măsor unghiul la care este poziţionată faţă de mine, aştept o perioadă, după care măsor din nou distanţa şi unghiul pentru a afla viteza de deplasare. Cu asta am cam terminat, am în sfârşit o soluţie de tragere şi o aplic repede, pentru că nava s-a îndepărtat deja destul de mult şi de la distanţe mai mari de o mie de metri este nevoie şi de ceva noroc pentru a nimeri ţinta. De acea sunt obligat să lansez ambele torpile în aceeaşi ţintă, ca să nu mai spun că nu este exclus ca una dintre ele să fie defectă şi să lovească nava fără a exploda.

Experienţele oferite de Silent Hunter III pot varia mult, în funcţie de opţiunile realiste selectate, dar ceea ce rămâne constant este că jocul impresionează. Foarte rar se întâmplă ca un joc să poată fi jucat în două stiluri diferite şi ambele să fie interesante, dar asta este ceea ce Silent Hunter III face cel mai bine.

Ca să fiu complet sincer, până astăzi nu mi-a trecut niciodată prin cap că ar putea să-mi placă un simulator de submarin. Să stau într-o cutie de metal scufundată, să supraveghez hărţi sau indicatoare şi să atac inamici pe care nu-i pot vedea bine sau chiar deloc, mi se părea absolut plictisitor. Îmi imaginam că fanii acestui gen sunt o rasă aparte, de neînţeles în ciudăţenia sa. Poate nu aş fi aflat niciodată cât de greşită era perspectiva mea asupra lumii submarinelor şi a celei a simulatoarelor de submarin, dacă nu s-ar fi întâmplat ca Silent Hunter III să fie produs în România. Mi-am zis că ar fi păcat să ratez ocazia de a lăuda ceva produs la noi în ţară şi, în afară de asta, mi-am amintit propriul sfat, dat celor care nu îşi pot imagina că Darwinia este un joc bun şi îl critică fără a-l juca, aşa că am hotărât că merită măcar să aflu mai multe. La urma urmei, dacă am rezistat în Driv3r, trebuie să pot rezista şi într-un joc bun, care se întâmplă să fie diferit de cele cu care sunt eu obişnuit.

Din acest punct de vedere, Silent Hunter III este o revelaţie. În primul rând că nu este vorba numai despre camere mici şi fiare ruginite, ci şi de întinderi nesfârşite de ape, vapoare impunătoare despicând valurile, explozii impresionante şi porturi din care pleci însoţit de cântecul unei fanfare şi ovaţiile celor adunaţi pe ţărm. De altfel, trebuie să remarc un lucru destul de rar întâlnit la simulatoare: Silent Hunter III arată foarte bine. Marea este excelent redată,

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 1.5GHz, 512MB RAM, 64MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-8 (LAN, ONLINE)

INGREDIENTUL MINUNE: CAMPANIA DINAMICĂ

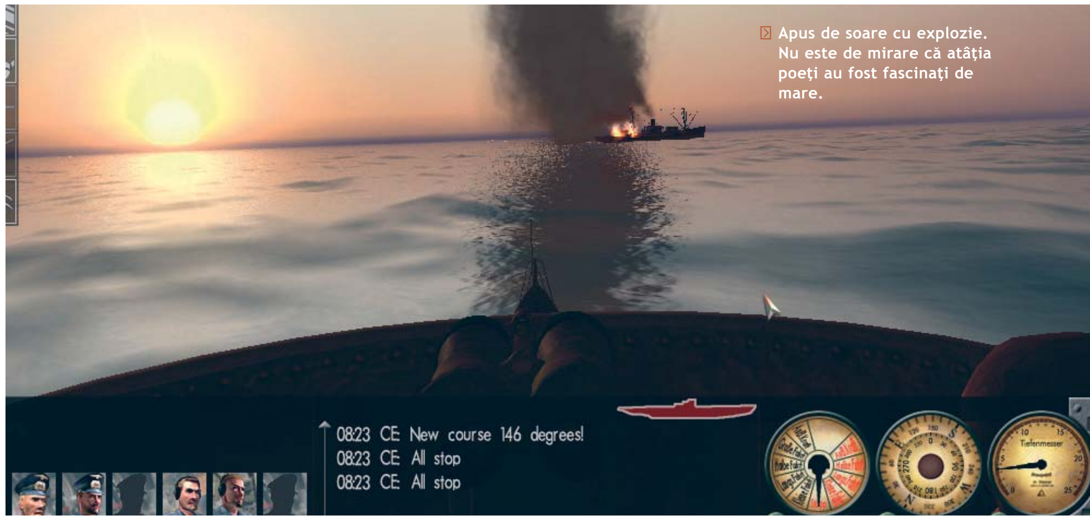
Decizia salutară a producătorilor a fost aceea de a renunţa la campania liniară plănuită iniţial şi trecerea la una mai simplă, dar lipsită de constrângeri. Misiunile nu variază decât prin sectorul ţintit, în rest au cam aceeaşi idee. Submarinul pleacă din oraşul natal şi trebuie să patruleze timp de 24 de ore o anumită zonă geografică. În orice moment, are libertatea de a-şi alege traseul şi de a ataca navele inamice întâlnite, reţinând că reputaţia sa este influenţată doar de tonajul navelor scufundate şi de încheierea patrulei prestabilite.

Reputaţia este folosită pentru a cere componente mai bune pentru submarin, marinari mai experimentaţi şi submarine mai avansate tehnologic. Întâlnirile de pe parcurs sunt aleatorii, dar este luat în considerare faptul că existau rute bine stabilite, pe care navele comerciale erau întâlnite destul de frecvent. Acest lucru, alături de avansul tehnologic adus de trecerea timpului, face ca misiunile să nu fie foarte repetitive, dar este clar că, dacă ideea nu ar fi apărut atât de târziu, campania dinamică ar fi fost mai variată.

Nivelul de dificultate creşte în timp pe parcursul campaniei aşa cum a crescut şi pentru germani, după ce aliaţii au înţeles cât de importantă era combaterea submarinelor.







Apus de soare cu explozie. Nu este de mirare că atâţia poeţi au fost fascinaţi de mare.

navele se scufundă în o mulţime de feluri, toate impresionante, iar posibilitatea de a vedea în 3D anumite camere din submarin şi echipajul lor umanizează jocul.

Dimensiunea umană este exploatată şi de includerea membrilor echipajului ca indivizi distincţi, fiecare cu experienţa şi abilităţile sale, fiecare nevoit să mai şi doarmă din când în când ca să poată opera la capacitate maximă. Poate că aici o opţiune suplimentară pentru realism nu ar fi stricat, totuşi, pentru că permanenta necesitate de a muta oamenii prin navă poate deveni plictisitoare. Ce-i drept, oamenii nu mai obosesc atunci când timpul este accelerat peste un anumit nivel (există posibilitatea de a face timpul să treacă mai repede).

De altfel, nu se poate spune că probleme nu există. Foarte sâcâitor mi s-a părut că în anumite circumstanţe posibilitatea de a accelera timpul este redusă din diverse motive, de multe ori stupide, şi singurul antidot este să aştepţi ca situaţia să se schimbe şi să vezi cum submarinul se deplasează în timp real pe întinderea uriaşă a oceanului. Se întâmplă în special în preajma propriilor porturi, unde întâlnirea cu alte nave sau submarine germane nu este rară. Singurul pericol în aceste situaţii este o ciocnire - foarte improbabilă -, dar jocul insistă să impună un ritm lent şi sigur. Sunt convins că majoritatea jucătorilor ar prefera să accelereze timpul cât de mult se poate (de 1024 de ori) şi să li se atragă atenţia doar atunci când se întâmplă ceva cu adevărat interesant sau, de ce nu, să li se ofere posibilitatea de a alege ce evenimente să fie ignorate.

Mai există şi o suită de bug-uri nu foarte importante, dar au fost lansate deja două patch-uri şi nu au mai rămas multe lucruri de spus în privinţa asta. Poate mai mult aş putea să mă plâng de modul în care sunt tratate tutorialele. Singurele care te învaţă tot ce trebuie să ştii sunt tutorialele video, incomode pentru că se lansează din joc, dar se văd în afara lui, în timp ce tutorialul din joc constă dintr-un text ce trebuie citit şi o misiune ce trebuie efectuată fără instrucţiuni suplimentare, iar manualul tratează prea pe larg anumite aspecte şi ignoră complet altele.

Ceea ce nu înseamnă că Silent Hunter III este la fel de impenetrabil ca majoritatea simulatoarelor. Este uşor de înţeles, deşi complicat, şi bine documentat, deşi tutorialele puteau fi mai prietenoase. Începătorii au şansa de a juca fără a trebui să se obişnuiască de la început cu cele mai complicate şi dificile elemente, cum este fără îndoială ţintirea manuală.

Este adevărat, nu sunt o autoritate în domeniu şi puteţi să luaţi acest lucru în considerare atunci când cântăriţi recomandarea mea. Dar cred că, dimpotrivă, tocmai acest lucru trebuie să vă convingă. Pasionaţii de simulatoare cu siguranţă că nu au ezitat nici o clipă în faţa lui Silent Hunter III, dată fiind raritatea acestui tip de joc, dar, pe lângă ei, există o mulţime de oameni cărora le-ar plăcea, dacă le-ar trece măcar prin cap să îl încerce. Pentru ei este important să ştie că simulatoarele de submarine nu sunt adresate unui club exclusiv şi că un joc bun este un joc bun, indiferent de categoria din care face parte.

Bogdan Bridinel

PRO

- realismul configurabil şi interfaţa excelentă îl fac mai accesibil decât simulatoarele obişnuite
- sunetul şi grafica sunt la înălţime, reuşind să creeze un sentiment de imersiune totală

CONTRA

- manualul este nesatisfăcător, sistemul de tutoriale ciudat
- misiunile din campanie nu au variaţie
- în varianta fără patch există câteva probleme tehnice

JOCURI ALTERNATIVE

Silent Hunter III

Aces of the Deep

Silent Hunter 2

VERDICT

În acelaşi timp realist, complex şi accesibil, aşa cum ar trebui să fie toate simulatoarele.

8



Un producător francez și un publisher american ne oferă un joc ce aduce mult a film.





PREȚ: 33.3€ • PRODUCĂTOR: EUGEN SYSTEMS • PUBLISHER: ATARI • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.ATARI.COM/ACTOFWAR/

ACT OF WAR: DIRECT ACTION

Un scenariu mai apocaliptic decât 11 septembrie: America sub asediu terorist.

COMMAND&CONQUER ESTE PENTRU RTS CEEA ce reprezintă DOOM pentru FPS: nici unul nu a inventat genul din care face parte, dar l-a definit și i-a adus popularitatea de care se bucură azi. De atunci însă, strategiile au cunoscut destule variațiuni pe teme diferite încât s-ar putea spune că acele elemente care le-au transformat în manie globală au dispărut. Totuși, Act of War: Direct Action nu încearcă să ascundă faptul că s-a întors la rădăcinile RTS-ului și s-a folosit intens de C&C și Red Alert pentru a realiza un titlu pe baze clasice, dar tensionat și plin de acțiune.

Chiar de la început, Act of War promite să fie ceva mai ieșit din comun decât restul strategiilor. În timpul instalarii, o secvență cinematică are rol de prolog, prezentând un talk-show în care se confruntă doi magnați ai energiei. Scenariu numai bun pentru pasionații de teoria conspirației energetice. Majoritatea acestor secvențe sunt realizate cu actori reali, astfel că în prima jumătate de oră am avut senzația că mă uitam la un film de acțiune în care puteam însă interveni direct. Da, într-adevăr, un film mai de mâna a doua, actori fără aspirații de Oscar, pe alocuri ridicoli, dar până la urmă un detaliu interesant, să mai vezi și altceva în afară de pixeli cu pretenții de umanitate. Scenariul urmărește în 33 de misiuni ce se întâmplă când atacuri teroriste pun S.U.A. în stare de alertă, în paralel aceeași țară confruntându-se cu o criză a petrolului nemaiîntâlnită. Singura șansă o reprezintă echipa Task Force Talon, a cărei comandă o preluați prin intermediul maiorului Richter, acțiunea propriu-zisă urmând să fie dusă la îndeplinire în teren de sergentul Jefferson. În mod destul de ciudat, toate misiunile pot fi jucate separat de la început, nu neapărat legate între ele într-o campanie. Astfel că, dacă o misiune vi se pare prea grea, puteți trece la următoarea, cu riscul de a pierde câteva elemente cinematografice ale intrigii.

În afară de echipa Talon, veți mai avea la dispoziție și clasica armată americană, pe când băieții răi, pe numele lor Consorțiul, pot fi testați doar în multiplayer. Oricum, diferențele dintre cele trei facțiuni sunt notabile și vă pot lăsa nedumeriți, mai ales că nu există nici un fel de tutorial. O idee cât se poate de bună pentru cineva care este obișnuit cu acest tip de joc și i se pare plictisitor să primească indicații de care nu are nevoie. Pentru un începător care poate are nevoie să fie ținut de mână o misiune, două ar fi fost bun un tutorial sau măcar niște indicații.

Cum spuneam mai sus, trupele variază pentru cele trei facțiuni. Task Force Talon este cea mai avansată tehnologic: utilizează drone pentru construcții, avioane invizibile și unități S.H.I.E.L.D., un fel de roboți eficienți atât împotriva unităților terestre, cât și împotriva celor aeriene. Armata americană, ca orice armată, are tancuri și elicoptere și alte mașinării de ucis. Iar Consorțiul, ca o grupare teroristă respectabilă, cumpără arme și distruge tot ce întâlnește în cale.

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 1.5GHz, 256MB RAM, 64MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-8 (LAN, ONLINE)



Forțele extrem de numeroase care apără țara și poporul de amenințarea teroristă.



Am lăsat la urmă infanteria, pentru că rolul ei este uneori mai important decât al unei duzini de blindate. Soldații pot intra în clădiri și le vor utiliza ca acoperire pentru o ambuscadă. Sau vor curăța aceleași clădiri de trupele inamice, ascunse acolo cu intenția de a trimite la fiare vechi tancurile și elicopterele intrate în raza lor de acțiune. Ideea utilizării clădirilor este interesantă, doar că se împiedică de o mare problemă: unitățile vor intra, dar nu vor mai ieși singure, ci trebuie să selectați blocul și să le indicați acest lucru. Iar în mijlocul unei bătălii în care și o singură unitate în plus înseamnă reușita, ultima grijă este să-ți aduci aminte în ce clădire au intrat infanteriștii și să te întorci la ei să-i aduci în teatrul de luptă. La fel, în mijlocul aceleiași bătălii înverșunate pentru un colț de cartier (sau o rafinărie, depinde de preferințe), selectarea unui singur lunetist se va dovedi o operațiune în care veți reuși să alegeți orice altceva în afară de lunetistul dorit.

În rest, bătăliile sunt extrem de dinamice, chiar dacă în mare parte se bazează pe sistemul hârtie-piatră-foarfece, exploatând avantajele și dezavantajele tipurilor de unități. Adică un elicopter poate elimina fără probleme o duzină de tancuri, dar poate fi distrus de infanteriști înarmați cu minilansatoare de rachete.



Evident, pentru a avea armata la dispoziție, trebuie și o bază. Ca în orice RTS, clădirile depind unele de altele și toate depind de resurse. Din acest ultim punct de vedere, producătorii s-au străduit să fie cât de cât originali. Cea mai importantă resursă o reprezintă banii, ce pot fi câștigați pe trei căi.

În primul rând, banii vin din exploatarea puțurilor de petrol, unde sunt de ajuns o sondă, o rafinărie și ceva soldați să le păzească. Doar că aurul negru se epuizează destul de repede și va trebui să găsiți un alt puț, ducând adesea la o regândire a strategiei de joc. A doua sursă de bani o reprezintă clădirile băncilor din orașe. Adică ocupați clădirea și, câtă vreme aveți soldați în ea, vă va oferi fonduri până se golesc seifurile. În sfârșit, banii mai vin și din luarea de prizonieri. Un inamic valorează 500$ (cam puțin pentru o viață de om, fie ea și a unui dușman, dar economia își cere drepturile) și, dacă este "găzduit" într-o clădire specială (spital sau centru de informații), va genera un venit constant. Vă imaginați cât poate fi de frustrant în multiplayer să știți nu doar că soldații voștri sunt prizonieri, ci și că inamicul face bani de pe urma lor. Și pentru că tot a venit vorba, multiplayer-ul merită încercat măcar pentru faptul că oferă acces la cea de-a treia facțiune, Consorțiul. Experiența de joc este însă la fel de intensă și chiar mai interesantă aș putea spune, ținând cont de faptul că vă confruntați cu jucători umani, nu doar cu AI-ul.

Dincolo de problemele mai mult sau mai puțin evidente, Act of War excelează la capitolul vizual. Orașele sunt redate extrem de detaliat și realist. Casa Albă și palatul Buckingham din joc seamănă leit cu cele din realitate. Un avion își va reflecta umbra pe sol într-un mod, în același timp, înfricoșător, dar și spectaculos, iar exploziile merită văzute și chiar provocate. Evident, un asemenea grad de detaliu are talentul de a nimici sistemele mai slabe și chiar pe un calculator bun am remarcat întârzieri în timpul de răspuns la anumite acțiuni. Modelele unităților nu sunt însă la fel de detaliate, dar s-ar putea să nu remarcați asta pentru că zoom-ul nu se bucură de o implementare prea eficientă.

În ciuda problemelor pe care Act of War le dezvăluie la o analiză amănunțită, în ansamblu este un joc excelent, cu acțiune frenetică și poveste bine scoasă în evidență, chiar dacă scenariul s-ar putea să vi se pară improbabil pe alocuri. În nici un caz nu trebuie să-l ratați, pentru că veți descoperi o mecanică de joc familiară și în același timp o gură de aer proaspăt în cadrul bătrânului gen strategic.

Anda Drăgnuță

INGREDIENTUL MINUNE: PEISAJE URBANISTICE

În realizarea grafică extrem de detaliată și excelentă din punct de vedere vizual are în mod cert un rol și arhitectura, meseria de bază a unuia dintre producătorii principali. Părțile din San Francisco, Londra sau Washington D.C. care reprezintă teatrul de bătălie sunt identice cu cele reale, inclusiv piețele, și statuile, și fântânile, eventual și tufișurile din parc. O astfel de meticulozitate o putea dovedi doar un arhitect, lucru care de altfel ajută enorm la impresia generală asupra jocului.

PRO

- relatarea poveștii prin secvențe cinematice cu actori reali
- componenta tactică este extrem de importantă
- sistemul inovativ de colectare a resurselor

CONTRA

- selectarea individuală a unităților este dificilă
- lupta în clădiri mai bine nu exista deloc
- lipsește cu desăvârșire tutorialul

JOCURI ALTERNATIVE

Act of War: Direct Action

Command&Conquer: Generals

Red Alert 2

VERDICT

Acțiune și tactică din plin, doar că au fost uitate câteva detalii semnificative.

8



Închipuiţi-vă un episod interactiv din Dosarele X, cu mai multe împuşcături şi cu o poveste mult peste medie şi aveţi Second Sight.



Puterile supranaturale ţin de cald în Siberia



PREŢ: 33.3€ • **PRODUCĂTOR:** FREE RADICAL • **PUBLISHER:** CODEMASTERS • **DISTRIBUITOR:** BEST DISTRIBUTION • **WEB:** WWW.CODEMASTERS.CO.UK

SECOND SIGHT

Puterile paranormale par să fie următoarea modă în jocuri

DACĂ PE CONSOLE SECOND SIGHT ARE UN concurent serios în persoana lui Psi Ops, pe PC n-am mai avut de-a face cu un joc care să implice puterile paranormale ale minţii de la System Shock 2 încoace. Ba nu, mint, de la cel mai recent joc cu Jedi, deşi nu este chiar acelaşi lucru.

Punctul forte al jocului produs de Free Radical este povestea: solidă, suficient de credibilă şi presărată cu tot felul de întoarceri în timp şi întorsături de situaţie. În opinia mea sunt puţine jocurile action-adventure care pot concura cu Second Sight la nivel narativ, titlurile din seria Legacy of Kain/Soul Reaver fiind primele care îmi vin în minte când încerc să caut o comparaţie.

Asta nu înseamnă că Second Sight este un joc fantasy. Ba dimpotrivă, este destul de realist, dacă sunteţi dispuşi să acceptaţi că există undeva în lume oameni cu puteri paranormale. Iar unul dintre aceştia este eroul nostru, John Vattic, care se trezeşte cu tot soiul de cicatrici pe corp, legat de un pat, undeva într-un spital necunoscut. Nu ştie cum a ajuns acolo pentru că este, ţineţi-vă răsuflarea, amnezic.



Cu toate că nu îşi mai aduce aminte mai nimic din viaţa lui anterioară, descoperă destul de repede că este dotat cu nişte abilităţi nu foarte comune printre oamenii de rând: poate mişca obiectele de la distanţă cu puterea minţii şi se poate vindeca în caz că este rănit. Pe lângă aceste abilităţi el va mai căpăta încă trei puteri "cool" pe parcursul jocului, dar, pentru că sunt integrate frumos în poveste, nu vă voi strica plăcerea de a le descoperi singuri.

Asta dacă veţi reuşi să treceţi fără să scrâşniţi din dinţi peste maldărul semnificativ de probleme care parazitează jocul, cu efect frustrant asupra jucătorului. În primul rând, avem problemele clasice ale jocurilor de pe consolă: grafica este destul de ştearsă şi nu impresionează foarte mult (dar măcar are un stil coerent). Vizualizarea beneficiază de trei abordări: camera first person este 99% inutilă, cea fixă pune beţe în roate acţiunii, iar cea "free" este prea greoaie. Sistemul de control este mai curând pe modelul Resident Evil decât în stilul unui third-person shooter de PC, iar gameplay-ul este îngreunat suplimentar de un sistem de auto-aim tipic de consolă, care are tendinţa să se lipească de obiecte în loc să aibă prioritate pe personaje, în special atunci când folosiţi puterile psi.

Din fericire însă, jocul este uşor. Suficient de uşor încât simplitatea cu care progresaţi să devină un minus. AI-ul inamicilor este mediocru, iar personajul pe care îl controlaţi este practic invincibil, pentru că adversarii nu sunt în stare să îl nimerească nici de la un metru distanţă (uneori) şi chiar şi atunci când îl nimeresc, efectul este minimal.

Dacă progresia nu ar fi fost atât de facilă, poate că aş fi criticat mai mult faptul că nu puteţi salva în timpul unei misiuni. Dar chiar şi aşa vă veţi face nervi la unele misiuni care presupun stealth şi pe care va trebui să le reluaţi din motive care ţin de stângăcia sistemului de control. Iar misiunile de stealth sunt oricum odioase. Producătorii par să uite pe drum ce este de fapt "cool" în jocul lor şi bagă prea multe secvenţe de împuşcături şi stealth, neglijând puterile paranormale.

Acestea ar fi putut fi speculate mai mult şi ar fi putut să fie mai spectaculoase, pentru că aşa cum se prezintă acum, să izbeşti un soldat cu

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 1GHz, 128MB RAM, 32MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1

FREE RADICAL DESIGN

Producătorii Second Sight au devenit cunoscuți prin intermediul seriei Time Splitters, ale cărei influențe pot fi detectate destul de ușor și în jocul de față. Același stil grafic care nu se poate decide dacă să fie realist sau cartoon, același accent pus pe poveste și aceeași tendință de a inova la nivel de intrigă prin folosirea saltului în timp, la propriu (Time Splitters) sau la figurat (Second Sight).



John Vattic, poreclit "scurtcircuit", își orchestrează evadarea din spitalul de nebuni.









capul de perete nu pare deloc brutal. Este la fel de palpitant ca și cum ai încerca să bați toba cu o rolă de vată de zahăr pe băț. Poate că un modul de fizică mai performant decât Karma-ul pe care l-au folosit cei de la Free Radical ar fi reușit să dea un pic mai multă substanță atacurilor paranormale pe care le aveți la dispoziție.

Luat la bani mărunți, din Second Sight nu mai rămâne interesantă decât povestea, care beneficiază și de un voice-acting decent, chiar dacă nu este tocmai material de Oscar. Muzica poate fi ușor trecută cu vederea, ceea ce poate fi un lucru bun la o adică, pentru că înseamnă că nu este deranjantă. Sunetul armelor nu este nici el foarte impresionant, înscriindu-se în aceeași linie de banalitate ca restul jocului. Chiar și nivelurile, deși variate (un spital de nebuni, clădiri guvernamentale, un laborator secret din Siberia) sunt destul de șterse și comune.

Dacă în Statele Unite jocul ar putea fi recomandat fără prea multe regrete, pentru că la puțin peste 20$ cât costă acolo oferă un raport calitate-preț greu de concurat, îmi este ceva mai dificil să îl consider o alternativă interesantă în momentul în care în România ajunge să coste 33 euro, ceea ce înseamnă mai mult decât dublu. Ar mai exista o alternativă, și aceasta nu este așa cum v-ați putea grăbi să presupuneți lupta cu sistemul de protecție StarForce 3, ci cumpărarea jocului sub formă de download direct de la producător. Are aproape 700Mb, ceea ce nu este chiar atât de mult dacă aveți Internet prin cablu și costă 13 lire sterline pentru a-l înregistra după cele 15 minute gratuite de joc. Nu veți avea manual tipărit și cutie, dar cine mai are nevoie de așa ceva în ziua de azi?

Adrian Dorobăț

PRO

- povestea jocului este una dintre cele mai bune din acest gen
- puterile psi sunt un concept relativ original pentru jucătorii de pe PC

CONTRA

- sistemul de control și camera concurează pentru frustrarea jucătorului
- grafica este banală și depășită complet de producțiile recente

JOCURI ALTERNATIVE

Second Sight

Chronicles of Riddick: Escape...

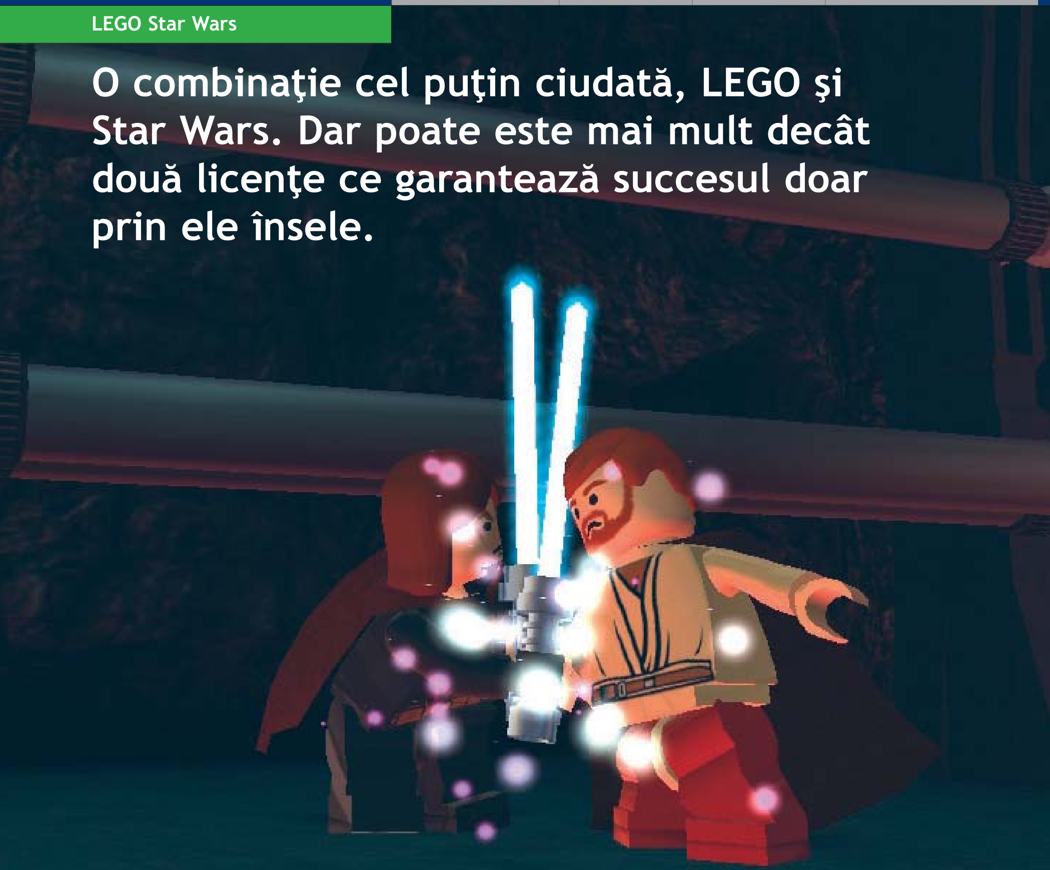
Jedi Academy

VERDICT

Portarea mediocră de pe consolă transformă jocul într-o oportunitate ratată.

6

O combinaţie cel puţin ciudată, LEGO şi Star Wars. Dar poate este mai mult decât două licenţe ce garantează succesul doar prin ele însele.







Forţa cu beta caroten se ţine!

PREŢ: 33.3€ • **PRODUCĂTOR:** TRAVELLER'S TALES • **PUBLISHER:** EIDOS • **DISTRIBUITOR:** BEST DISTRIBUTION • **WEB:** WWW.LEGOSTARWARSTHEVIDEOGAME.COM

LEGO STAR WARS

Războiul stelelor a ajuns o simplă joacă de copii.

LEGO STAR WARS. NU, N-AM GREŞIT, n-am scris titlul de două ori. Doar că este de mirare că încă mai pot exista concepte noi în universul Star Wars, care a văzut toate genurile de jocuri care pot exista. Iar asocierea dintre cuburile de plastic şi epopeea stelară a cavalerilor Jedi poate părea (şi pe alocuri chiar este) rizibilă, dar nu în sensul rău al cuvântului.

Teoretic, LEGO Star Wars este un joc pentru copii. Practic, merge foarte bine şi la copiii de 25 de ani, şi la cei de 50. Ba chiar mai bine, aş susţine, pentru că anumite dificultăţi în control, în mod sigur, nu sunt pe placul unui copil de şase-şapte ani care nu are răbdare să încerce un salt de 30 de ori. Nu că ar fi un joc greu, dimpotrivă. Dar utilizarea tastaturii este un mare neajuns, iar în unele momente camera se întoarce în nişte unghiuri fanteziste, care împiedică vizibilitatea într-un mod tipic portării de pe consolă. În schimb, merită răbdare (şi un gamepad, de preferinţă) pentru că nu avem de-a face doar cu o reproducere a celor mai importante momente ale seriei noi din trilogia Star Wars, ci cu o reproducere amuzantă. Deşi nici un personaj nu are voce, ele se exprimă excelent prin gesturi şi prin situaţiile in care sunt puse. Imaginaţi-vă că lui Obi-Wan i s-a blocat butonul sabiei laser şi nu se mai activează. Sau că Anakin se împiedică şi cade în nas de pe un bolovan, iar Yoda dezgroapă cu Forţa un morcov uriaş.

Cât despre poveste, deja cred că o cunoaşteţi cu toţii, iar jocul nu duce lipsă de momentele cele mai importante. Pe lângă evenimentele din primele două episoade (cursa de pe Tatooine, vizita la fabrica de clone, lupta dintre Anakin şi contele Dooku ar fi doar câteva exemple), ar mai fi şi scene din episodul al

A long time ago in a galaxy far, far away....

treilea, care prezintă completa transformare a lui Anakin Skywalker în Darth Vader. Şi dacă terminaţi şi al treilea episod, trecând peste inevitabilele momente ce vor fi probabil prezente şi în filmul ce va apare în mai, aveţi încă un nivel bonus cu alte chestii interesante.

De altfel, pe lângă povestea propriu-zisă, ştiută deja şi poate nu prea apreciată, alte bonusuri ajută la lipirea de monitor a jucătorului. Puteţi colecta numeroşi bănuţi LEGO (studs) care pot fi folosiţi pentru cumpărarea de indicii, de personaje şi pentru a compune o supernavă ce vă va fi oferită la sfârşit. Sau puteţi cumpăra săbii mov, mustăţi imense, mături şi ceşti de ceai pentru scopuri pe care nu vi le voi dezvălui ca să nu vă stric distracţia; ba chiar puteti cumpăra şi invincibilitatea, deşi personajele nu mor, ci revin după ce şi-au pierdut cele patru vieţi, cu preţul a 1000 de bănuţi. Mai există şi canistre, câte 10 in fiecare nivel, care compun la rândul lor alte nave, ce pot fi admirate în "parcarea" din faţa nivelului introductiv al jocului. Nu toate aceste bonusuri sunt accesibile din start, unele canistre pot fi luate doar cu anumite personaje care au abilităţi mai speciale. Pentru aceasta există modul Free Play, în care puteţi utiliza orice personaj şi revizita nivelurile pentru a colecta tot ce a rămas în urmă.

Componenta arcade este cât se poate de evidentă, salturile precise sunt esenţiale, dar trebuie să vă puneţi şi capul la contribuţie pentru a rezolva câteva puzzle-uri absolut simpatice, cum ar fi transformarea unui laborator de clone de pe Kamino într-o veritabilă discotecă. Aici contribuie şi aspectul grafic, care foloseşte efecte luminoase şi de particule, reflexiile sunt excelente, iar mediul de joc, în mare parte poate fi distrus sub formă de bănuţi, inclusiv personajele. Ei bine, da, îi

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium III 1GHz, 256MB RAM, 32MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-2 (acelaşi sistem)



Nu este o eroare grafică. Doar că unele bonusuri au efecte cel puțin ciudate.









INGREDIENTUL MINUNE: BĂNUȚI ȘI CANISTRE

Mare parte din farmecul jocului îl constituie alergarea după studs și recuperarea canistrelor ascunse în niveluri. Și credeți-mă, că am avut tendința aceea a copilului supărat care bate din picioare și plânge "te spun lu' mamaaaaa" pentru că am pierdut 1000 de bănuți și nu mi-am completat piesa pentru super-navă. La fel și canistrele, este o adevărată provocare să le recuperezi și să faci cu ele o navă pe care ai văzut-o în joc. Sau în magazine, pentru că tot ce apare aici a fost lansat pe piață, așa că vă puteti crea propria lume LEGO Star Wars direct pe covorul din dormitor.

puteți face bucăți pe Darth Sidious sau pe Obi-Wan sau oricare alt erou și după aceea să le colectați piesele.

Totuși, cu toate bonusurile și rejucabilitatea mare asigurată de modul Free Play, cel mai mare atu pentru LEGO Star Wars este modul cooperativ. Multe jocuri ar fi putut și ar fi trebuit să aibă așa ceva, iar aici conceptul este cu atât mai bine venit cu cât unele acțiuni sunt mai distractive cu un partener uman în locul AI-ului. Ce este și mai bine, intrarea și ieșirea din joc se poate face oricând, on the fly pentru a folosi un termen tare drag celor cu aptitudini tehnice. Doar că vă recomand cu cea mai mare căldură mai înainte menționatul gamepad, altfel riscați crampe în degete și înnodarea lor fără drept de apel alături de cele ale partenerului de joc. Chiar și așa, uneori răspunsul la unele mișcări este prea lent, lucru care vă poate costa reluarea unei porțiuni serioase de nivel.

Nu se pot spune prea multe despre LEGO Star Wars fără a strica plăcerea de joc. Pentru că sunt multe de descoperit și farmecul este să le descoperi singur. Până la urmă, este un joc având ca public țintă copiii, dar care trece cu ușurință orice barieră de vârstă și are simțul umorului, chiar dacă evenimentele prezentate sunt în mare parte cunoscute, personajele deja sunt un simbol, iar de coloana sonoră și de scrisul acela galben care bântuie universul Star Wars, ce să mai vorbesc. Oricum, LEGO Star Wars reușește să fie mai mult decât o asociere de licențe celebre, este o combinație neașteptată și mult mai atrăgătoare decât pare la prima vedere.

Anda Drăgnuță



PRO

- îmbinare excelentă între conceptul LEGO și universul Star Wars
- multe secrete și bonusuri, ceea ce asigură rejucabilitate mare

CONTRA

- scenele din episodul al III-lea ar putea să-i deranjeze pe cei care nu vor să afle ce se întâmplă în film înainte să-l vadă
- control dificil pe tastatură, mai ales în modul cooperativ

JOCURI ALTERNATIVE

LEGO Star Wars

Lego Creator: Harry Potter...

LEGO Rock Raiders

VERDICT

Nu este neapărat pentru copii, ci și pentru adulții care duc dorul jucăriilor.

8



Cu acest joc asistăm la ceea ce este probabil punctul culminant al seriei SWAT.





Pivniţa primitoare a unui criminal în serie este scena unei reuniuni strategice.

PREŢ: 27.5€ • PRODUCĂTOR: IRRATIONAL GAMES • PUBLISHER: SIERRA/VU GAMES • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.SWAT4.COM

SWAT 4

Mai multa tensiune, mai multă strategie, mai puţină violenţă inutilă

SWAT 3: CLOSE QUARTER BATTLE, LANSAT ÎN 1999, a fost jocul meu favorit în domeniul shooterelor tactice, poate şi din cauza acţiunii aproape claustrofobice care îi dădea numele. Spun a fost, pentru că Swat 4 este noul rege al genului din punctul meu de vedere. Aveam mari speranţe încă de când am văzut că a încăput pe mâinile capabile ale celor de la Irrational Games, care m-au impresionat încă de când au renunţat la adăugirea atroce Urban Justice, ce ar fi trebuit să urmeze cele două puncte dictate de marketing după numele jocului.

Numit simplu SWAT 4, titlul de faţă se înfăţişează serios şi fără pretenţii: campania single-player este compusă din 14 misiuni distincte, fără nici o legătură între ele. Nu există nici o poveste şi nici o încercare explicită de a ne istorisi vieţile participanţilor. Tot ce doreşte jocul este să ofere cea mai bună simulare a experienţelor prin care trece o trupă SWAT în decursul activităţii sale. Ceea ce reuşeşte cu brio.

Vă voi spune şi eu, pentru că producătorii nu par să accentueze destul, că SWAT are un gameplay semnificativ diferit de alte shootere. Accentul este pus pe salvarea vieţilor şi pe scoaterea din luptă a inamicilor prin metode non-letale. Satisfacţia mea a fost cu atât mai mare cu cât am simţit în sfârşit că mă pot delimita drastic de lumea "apăsacilor" din CounterStrike şi pot aborda finalmente realist o confruntare care presupune şi un dram de creier, nu doar viteză de reacţie.

Chiar dacă SWAT include un arsenal impresionant de arme modelate realist, care sună credibil şi cu care puteţi ucide inamicii la nevoie, ele sunt contrabalansate de o sumedenie de arme alternative şi gadgeturi al căror scop este să vă ajute să evitaţi conflictul şi vărsarea de sânge: "puşca" cu care puteţi privi după colţ şi pe sub uşi(Optiwand), shotgun-ul care trage cu punguţe pline de bile de cauciuc, tazer, grenade lacrimogene, flash-bang-uri etc.

Imediat ca prioritate după abordarea fără vărsare de sânge a situaţiilor (pe cât posibil), vine respectarea regulamentului. Trebuie să avertizaţi suspecţii înainte de a trage în ei, trebuie să îi imobilizaţi pe toţi cu cătuşe elastice, inclusiv pe ostatici sau pe cei aflaţi întâmplător în mijlocul unui schimb de focuri, trebuie să adunaţi toate armele de pe jos şi trebuie să raportaţi fiecare pas important pe care îl faceţi comandamentului. Toată această pologhie poate părea frustrantă la început, dar în timp toţi aceşti paşi aparent plictisitori devin o mantră indispensabilă în realizarea celui mai vag şi mai dificil dintre obiectivele misiunilor – "Bring order to chaos"/"Impuneţi ordine în haos"

Deşi am început iniţial pe nivelul cel mai mic de dificultate, am trecut destul de repede la "Elite", pentru că oferea o complexitate îmbietoare: majoritatea acţiunilor îmi erau recompensate sau penalizate cu un anumit punctaj şi pentru a termina misiunea trebuia să obţin punctajul maxim. Reuşita era mult mai satisfăcătoare, cam la fel ca Thief, sau ca în Commandos când reuşeai să cureţi un nivel întreg de inamici.

Iar ce este cel mai important, pe tot parcursul zecilor de ore petrecute în compania SWAT, nu am fost aproape niciodată frustrat negativ. De fiecare dată când muream, ştiam că e vina mea şi ştiam şi ce nu făcusem bine. Mă grăbisem sau nu respectasem procedura sau nu folosisem echipamentul din dotare la întregul potenţial. Dar niciodată nu am pierdut pentru că AI-ul coechipierilor ar fi fost incompetent, sau pentru că jocul mi-ar fi pus beţe în roate.

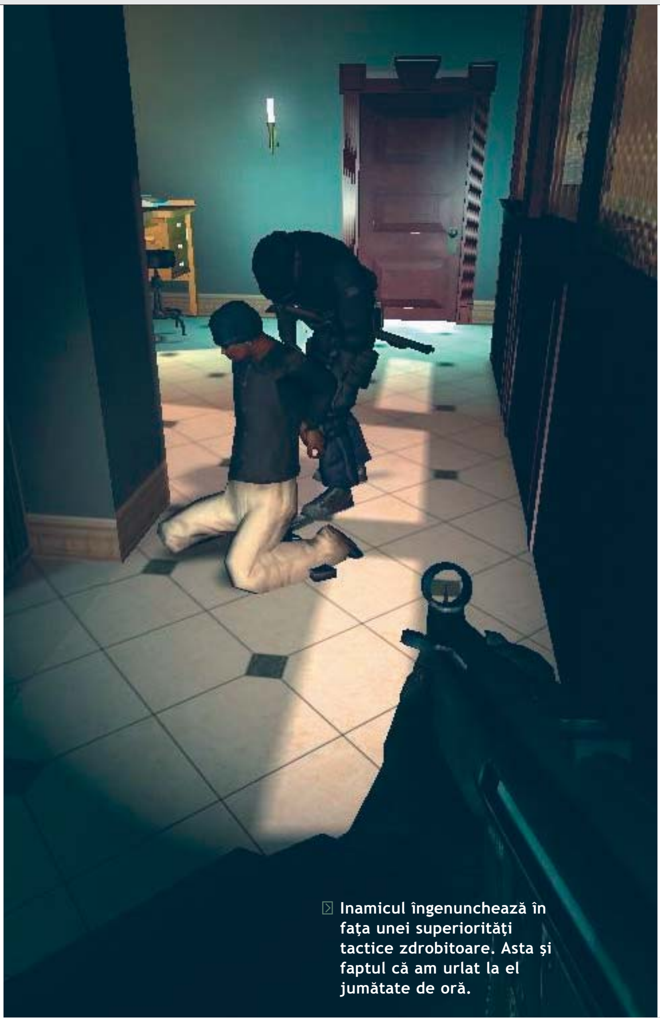
Dar nu îi pot reproşa aşa ceva. Interfaţa este cea mai bună pe care am avut plăcerea s-o utilizez într-un joc de gen, abordarea contextuală şi partea de control a celor patru oameni din subordine fiind extrem de intuitive şi flexibile. Iar coechipierii în sine, deşi au unele mici

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 1GHz, 256MB RAM, 64MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-16 (LAN, ONLINE)

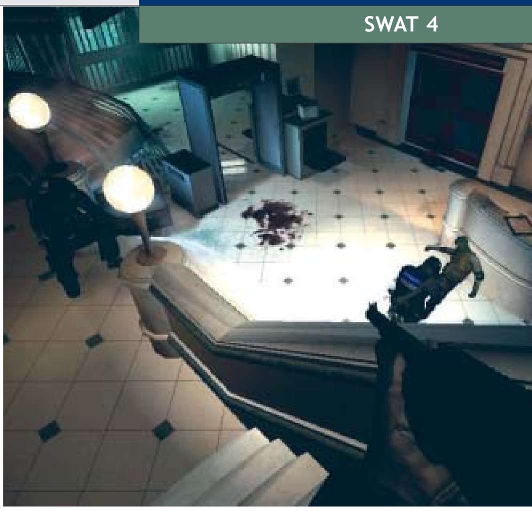
INGREDIENTUL MINUNE: REJUCABILITATE

Faptul că inamicii sunt plasaţi de fiecare dată în alte locuri pe hartă şi au un comportament variabil face ca fiecare misiune să fie imprevizibilă. Pe lângă faptul că sunteţi ţinuţi constant în tensiune, pentru că atât timp cât încă mai există un adversar viu undeva în cadrul nivelului puteţi avea surprize fatale, fiecare abordare a misiunii este diferită. Nu fundamental, fireşte, după cum veţi vedea, dar suficient cât să asigure o rejucabilitate mult mai mare decât a unui shooter obişnuit. Iar dacă acest lucru nu vi se pare îndeajuns, vă puteţi aventura să personalizaţi fiecare misiune în parte până ce nici nu mai seamănă cu originalul.





Inamicul îngenunchează în faţa unei superiorităţi tactice zdrobitoare. Asta şi faptul că am urlat la el jumătate de oră.





probleme de poziţionare în spaţiu (pe la colţuri sau pe scări) se comportă în general impecabil. Din păcate, personajele AI nu pot fi incluse în jocurile multiplayer, ceea ce înseamnă că pentru a putea juca meciuri în formaţie completă trebuie să vă găsiţi nişte parteneri serioşi şi stabili. Mai ales că jocurile pe Internet se bazează în mod implicit pe infamul Gamespy Arcade. Tocmai de asta vă recomand modul cooperativ, pentru că are nevoie de doar 5 oameni şi este la fel de interesant dacă nu şi mai şi decât modul cooperativ din Raven Shield.

De abia după câteva meciuri multiplayer veţi începe să apreciaţi cu adevărat cât de ascultători sunt coechipierii AI. Chiar dacă interfaţa vă permite să daţi ordine la fel de facil ca în campania single-player, este nevoie de mai multă muncă pentru a termina o misiune în modul multiplayer. Cel puţin până vă decideţi în privinţa unui şef şi îi urmaţi ordinele.

La final, pot spune că singurul punct în care SWAT mai scârţâie un pic este grafica. Problema nu este tehnologia, pentru că deşi nu ţinteşte la nivelul Doom 3, SWAT se descurcă foarte bine cu engine-ul Unreal. Dar, în momentul în care s-au străduit să creeze un mediu de joc realist, era destul de clar că fiecare stângăcie şi fiecare inadverdenţă vor fi mult mai evidente. Astfel, modelele sunt destul de colţuroase, chiar şi la calitate maximă, iar unele animaţii sunt cam dezlânate sau smuncite.

Per total însă, SWAT 4 este un joc solid din toate punctele de vedere , care nu trebuie ratat.

Adrian Dorobăţ



SWAT

Dacă ar fi să ne luăm după istoria superficială diseminată de filme şi jocuri, cel care a pus bazele trupelor paramilitare SWAT ar fi Darryl F. Gates, şeful poliţiei din Los Angeles, cândva spre sfârşitul anilor '60. Iniţial acronimul însemna Special Weapons Attack Tactics, dar mai târziu a fost schimbat subtil într-o denumire mai puţin violentă - Special Weapons and Tactics.

Trupele SWAT s-au remarcat în confruntări cu grupări teroriste ca "Black Panthers"(1969), "Symbionese Liberation Army"(1974) şi în luptele de stradă din North Hollywood (1997).

PRO

- elementele aleatoare măresc considerabil rejucabilitatea SWAT
- interfaţa contextuală flexibilă şi intuitivă simplifică interacţiunea cu mediul de joc

CONTRA

- grafica eşuează în a fi complet realistă
- un editor propriu-zis de niveluri ar fi fost bine-venit.
- jocurile online sunt filtrate prin intermediul Gamespy Arcade

JOCURI ALTERNATIVE

SWAT 4

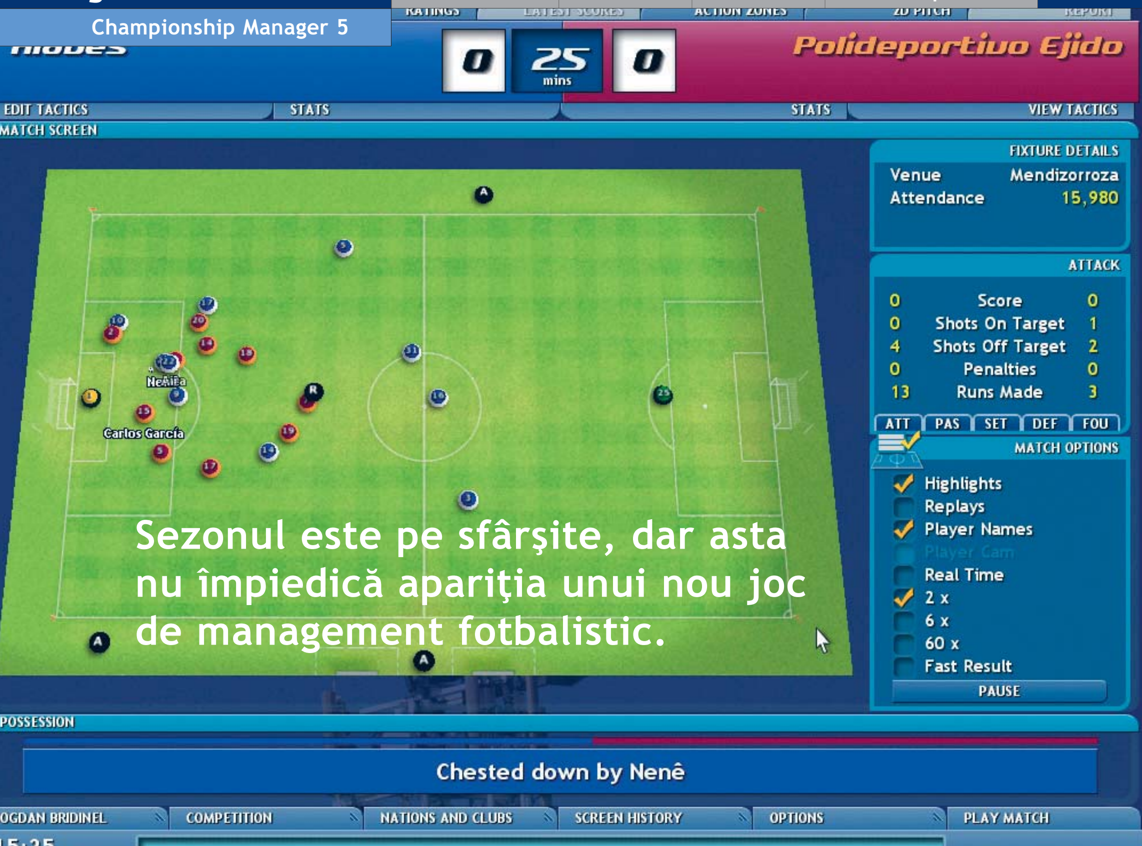
Rainbow Six: Raven Shield

SWAT 3: Close Quarters Battle

VERDICT

Cel mai bun joc din seria SWAT şi un shooter tactic excelent în sine

9



Sezonul este pe sfârşite, dar asta nu împiedică apariţia unui nou joc de management fotbalistic.





Puteţi stabili tactici complexe, dar jucătorii nu par foarte influenţaţi de ele.

PREŢ: 33.3 € • **PRODUCĂTOR:** BEAUTIFUL GAMES • **PUBLISHER:** EIDOS • **DISTRIBUITOR:** BEST DISTRIBUTION • **WEB:** WWW.CHAMPIONSHIPMANAGER.CO.UK

CHAMPIONSHIP MANAGER 5

Un nume vechi, dar un joc nou, produs de începători în domeniu

ESTE CA LA UN MARATON în scopuri caritabile. Ultimul concurent ajunge cu o zi mai târziu decât ceilalţi, extenuat şi fără să se poată lăuda cu mare lucru, dar încă sperând să găsească acolo o mână de oameni mai răbdători, care să-l felicite că a participat şi nu a abandonat înainte de finish.

Diferenţa este că aici să câştigi contează. Championship Manager 5, sosit cu câteva luni bune în urma competiţiei şi lipsit de elemente care să îl facă mai atrăgător decât ceea ce există deja pe piaţă, nu se poate mulţumi cu diploma de participant. Soarta seriei şi a studioului depinde de capacitatea sa de a demonstra că poate concura cu foarte puternicul Football Manager. Eu unul, însă, am îndoieli că prea mulţi dintre cei răbdători şi dispuşi să-i acorde o şansă târzie, dacă aceştia mai există, sunt altfel decât dezamăgiţi de ceea ce li se oferă. Începând cu partea vizuală, care va provoca probabil ani de-a rândul glume răutăcioase în conjunctură cu numele studioului de producţie, şi sfârşind cu desfăşurarea meciurilor, Championship Manager 5 este în mod clar inferior lui Football Manager 2005.

FM 2005 are probleme multe şi numeroase patch-uri la activ, dar este totuşi un joc închegat, dătător de dependenţă şi foarte bine gândit. CM 5 este în general neconvingător şi de multe ori chiar iritant, ceea ce va face ca mulţi nici măcar să nu-l joace suficient cât să-i descopere şi calităţile sau măcar să se obişnuiască cu părţile sale mai ciudate.

Calităţi ar fi. Modulul de stabilire a antrenamentelor este complex şi funcţionează logic, spre deosebire de echivalentul său din FM 2005. Viteza de funcţionare este şi ea superioară, numai că aici deja intervin probleme. Interfaţa a fost concepută în aşa fel încât continuarea acţiunii să fie condiţionată de vizionarea rezultatelor meciurilor desfăşurate în fiecare zi, o pierdere de timp care, dată fiind viteza cu care se derulează lucrurile în rest, devine semnificativă. O altă pierdere de timp o reprezintă ştirile zilnice, numeroase şi aproape invariabil inutile.

Lista de defecte începe cu interfaţa hidoasă, departe de cea simplă, dar elegantă, din FM2005. Mult mai grav, baza de date cu jucători este subţire şi realizată cam după ureche, chiar dacă aparţine unei companii specializate în statistici. Am întâlnit erori mai mari şi mai mici (Mutu începe sezonul la Juventus, fără suspendare, numele oraşelor româneşti din biografia jucătorilor sunt scrise greşit), dar mai neplăcut este că în nici o situaţie nu m-am simţit convins de asemănarea dintre jucătorul de pe ecran şi cel din realitate. Împărţirea anumitor abilităţi în două - acurateţe şi putere - este şi ea ciudată, ca să nu mai spun că eu unul nu pot să înţeleg de ce un jucător poate avea o forţă maximă a pasei diferită de forţa maximă a şutului. Pasează cu stângul şi trage cu dreptul?

În ceea ce priveşte desfăşurarea efectivă a meciurilor, pe de o parte nu am văzut foarte multe evenimente complet anormale, dar pe de altă parte nici nu este clar cât de mult influenţează instrucţiunile jucătorului desfăşurarea meciului. Cu siguranţă, atacantul meu de la Alaves care ar fi trebuit să ţină mingea nu a înţeles niciodată asta, tot campionatul a fost amorezat de şuturile de la distanţă. Opţiunea de a vedea doar fazele importante ale partidelor ne arată obsesiv toate instanţele în care se dau cartonaşe, dar de multe ori ignoră loviturile foarte periculoase care urmează după acestea, iar setările de viteză variază de la agonizant de lent la absurd de rapid, fără variante intermediare.

Una peste alta, CM5 pare că se îndreaptă în direcţia bună, dar mai are cale lungă până acolo. Cei de la Eidos au dorit să nu rateze acest sezon, dar ar fi trebuit să le fie clar că Beautiful Games Studio nu poate realiza un joc atât de complex în doar un an, pornind de la zero.

Bogdan Bridinel

VERDICT

Are potenţial, dar deocamdată nu se ridică la înălţimea concurentului său direct. **5**

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium III 700MHz, 256MB RAM, 4MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1



Shotgun-ul cu două ţevi este una dintre noile arme introduse de Resurrection of Evil.





Încă un episod în povestea DOOM3 realizat de Nerve Software, care a colaborat cu id Software şi la Return to Castle Wolfenstein.

PREŢ: 25.5€ • **PRODUCĂTOR:** NERVE • **PUBLISHER:** ACTIVISION • **DISTRIBUITOR:** BEST DISTRIBUTION • **WEB:** WWW.DOOM3.COM

DOOM 3: RESURRECTION OF EVIL

Iadul este o destinaţie foarte căutată în această perioadă a anului.

CU CEVA VREME ÎN URMĂ, SUFICIENT de multă încât să nu mai ştiu câtă, am fost surprins într-o discuţie despre cele mai memorabile personaje din jocuri, atunci când cineva a menţionat soldatul din DOOM. Argumentul respectivului individ era foarte simplu: soarta bietului puşcaş marin, absolut singur între toţi monştrii din Iad, nu are cum să nu înduioşeze pe oricine o înţelege. Aparent, cu puţină voinţă, îl putem vedea pe marine ca pe un Hamlet al viitorului, cu mai puţin timp pentru psihanaliză şi mai multă pasiune pentru sânge.

Sunt convins că nu mulţi ar ceda în faţa acestui argument şi nici eu nu am văzut niciodată lucrurile în acest fel, dar trebuie să admit că apariţia lui DOOM 3 m-a convins măcar că există un dram de adevăr în ideea asta. Din momentul în care marine-ul a încetat să mai fie un anonim văzut mereu din interior şi copleşit de forţe aparent prea puternice pentru el, şi-a pierdut din simpatia mea. Cei de la id Software au avut inspiraţia de a nu face din el un supererou cu muşchii lui Tarzan şi ochii albaştri ai lui Brad Pitt, dar chiar şi aşa, apariţia în secvenţele cinematice a făcut mai mult rău decât bine, demitizându-l şi reducându-l la stadiul de actor pe scena unui film de groază oarecare. În afară de asta, prezenţa reconfortantă a sergentului care-l ghida prin joc a distrus iluzia de singurătate şi luptă fără speranţă (să nu uităm că este vorba despre o iluzie: jocul este făcut pentru a fi câştigat).

Situaţia se repetă în expansion pack. Un nou soldat, la fel de anonim, dar din nou vizibil în anumite momente, ajunge în acelaşi loc infestat de demoni şi încearcă să iasă, ghidat de data aceasta de un om de ştiinţă de sex feminin (dar nu tocmai atrăgător), care-i aminteşte că nu este chiar atât de singur în univers. În plus, noul erou este şi vinovat de soarta sa. A luat în posesie un artefact ciudat, care a declanşat noua invazie şi i-a ucis camarazii cu ocazia asta.

Artefactul este ceva mai mult decât o simplă recuzită pentru momentul declanşării dezastrului. El îi dă personajului principal puteri deosebite - încetinirea timpului, forţă nimicitoare în pumni şi în final chiar invincibilitate - de la trei monştri întâlniţi pe parcurs, se încarcă cu energia vitală a cadavrelor şi se dovedeşte foarte important în momentele dificile. Acestea nu sunt tocmai puţine, ca aproape orice expansion pack, Resurrection of Evil este mai greu decât jocul original.

Şi, tot ca aproape orice expansion pack, Resurrection of Evil este foarte asemănător cu jocul original. În continuare trebuie să exploraţi întunericul cu lanterna, să schimbaţi frenetic pe o armă reală atunci când apare ceva, în mod invariabil urât şi malefic, să împuşcaţi tot ce mişcă (în mod invariabil este ceva urât şi malefic), să găsiţi o cheie, să deschideţi o uşă şi aşa mai departe. Ca generator de groază Resurrection of Evil funcţionează la fel de bine ca DOOM 3, iar ca shooter este la fel de banal, deşi măcar nu se mai întâmplă atât de des să apară inamici în spatele jucătorului.

Noi sunt câteva arme, cea mai interesantă inspirată de Half-Life 2, dar suficient de diferită ca utilizare de Gravity Gun încât să nu mai pară atât de plagiată pe cât părea din descriere. Nu se pune problema unor puzzle-uri fizice ca în Half-Life 2. Grabber-ul este util chiar în mijlocul luptei, unde poate prinde din zbor proiectilele inamicilor pentru a le returna acestora cu forţă înzecită.

Multiplayer-ul a ajuns la opt jucători şi include acum Capture the Flag, dar rămâne neconvingător şi nu va stârni prea multe pasiuni. Resurrection of Evil lasă DOOM 3 aşa cum l-a găsit: un FPS cu tentă de survival horror, un ritm deloc sufocant şi un accent clar pe partea de single player.

Bogdan Bridinel

VERDICT

Un expansion pack fără surprize, dedicat celor cărora le-a plăcut originalul

7

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 1.5MHz, 384MB RAM, 64MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-8 (LAN, ONLINE)



Ar fi putut fi Deus Ex 3, dar rămâne un FPS de talie medie.





PREŢ: 33.3€ • **PRODUCĂTOR:** CRYSTAL DYNAMICS • **PUBLISHER:** EIDOS • **DISTRIBUITOR:** BEST DISTRIBUTION • **WEB:** WWW.PROJECTSNOWBLIND.COM

PROJECT: SNOWBLIND

Viitorul omenirii depinde de un soldat cu implanturi cibernetice.

SNOWBLIND, ADJECTIV. ÎN JARGON militar, încetarea funcţionării unui sistem din punct de vedere electric şi bio-mecanic, cauzată de un puls electromagnetic (EMP) sau un alt tip de interferenţă electrică. Exact ceea ce intenţionează să facă la scară planetară o grupare rebelă din anul 2065, pentru a întoarce rasa umană într-o nouă Epocă de Piatră. Însărcinat cu împiedicarea acestui malefic plan este locotenentul Nathan Frost, un combatant oarecare transformat într-un supersoldat prin intermediul a tot felul de implanturi ce îi măresc puterile şi abilităţile. Asemănările cu Deus Ex pornesc de la locaţia acţiunii, în Hong-Kong, şi continuă cu ficţiunea cibernetică a personajului jumătate om - jumătate maşină, mergând până la circuitele albastru-electric de pe pielea eroului.

Astfel, avem un pretext numai bun pentru măcel, lucru ajutat şi de arsenalul foarte bine garnisit, de la mitralieră şi lansator de rachete până la nanoroboţi, o puşcă specială cu încărcătoare electrice şi o alta bazată pe conceptul Gravity Gun. Plus puterile oferite de implanturile personajului, ce folosesc bioenergia şi sunt în consecinţă limitate. În afară de infraroşu (care n-am înţeles de ce trebuie să folosească bioenergie când era mai simplă utilizarea unor ochelari), personajul poate folosi un scut energetic ce îl face invulnerabil o perioadă, devine invizibil, încetineşte timpul în cel mai clasic stil bullet time sau trânteşte o emisie energetică scoasă direct din Star Wars. Toate bune şi frumoase, doar că toate aceste puteri nu sunt absolut necesare, iar jocul nu îndeamnă deloc la folosirea lor. Până la urmă, tot clasica mitralieră este mai eficientă, iar scutul nu face decât să încurce vizibilitatea.

Încercările de stealth sunt absolut ridicole după ce vezi ce poate face Splinter Cell, şi se rezumă la folosirea canalelor de ventilaţie pentru a evita alarmele. Puteţi folosi şi vehicule sau roboţi pentru a mai reduce din trupele inamice al căror număr este într-adevăr semnificativ, dar condusul este o pacoste şi maşina (sau robotul) au rezistenţă mult prea mică. AI-ul nu străluceşte prin inteligenţă şi se va repezi cu capul înainte în mare parte, inclusiv soldaţii care îl însoţesc uneori pe Frost. Cum nu există opţiune de friendly fire, în frenezia împuşcăturilor, s-ar putea să nu mai aveţi timp să ţineţi cont cine de partea cui se află. Lipsurile AI-ului sunt însă din plin suplinite de numărul de inamici aruncaţi în luptă.

Nici grafica, nici sunetul nu ajută la îmbunătăţirea impresiei. Nivelurile, majoritatea interioare, arată prăfuit, texturile nu au detaliu, nici adâncime, iar modelele personajelor sunt colţuroase şi inexpresive. Harta (radarul) nu oferă informaţii cu adevărat utile despre locaţia următorului obiectiv, motiv pentru care Snowblind este foarte obositor în încercarea de a te descurca pe coridoare identice, unde cel mai bun indiciu pentru drumul corect îl reprezintă apariţia de noi inamici. Performanţa actorilor nu poate fi aplaudată, iar coloana sonoră putea foarte bine să lipsească, oricum nu punctează cum ar trebui momentele importante. Până la urmă, ceea ce motivează la parcurgerea celor aproximativ opt ore de joc este frenezia cu care veţi omorî în dreapta şi în stânga, ritmul rapid în care vă vor pica în cap (la propriu) trupele inamice. Iar efectul care dă şi titlul jocului, manifestat ca puricii de pe ecranul unui televizor fără semnal, este demn de remarcat, deşi foarte probabil veţi fi prea ocupaţi cu găsirea roboţeilor care îl provoacă pentru a-l admira.

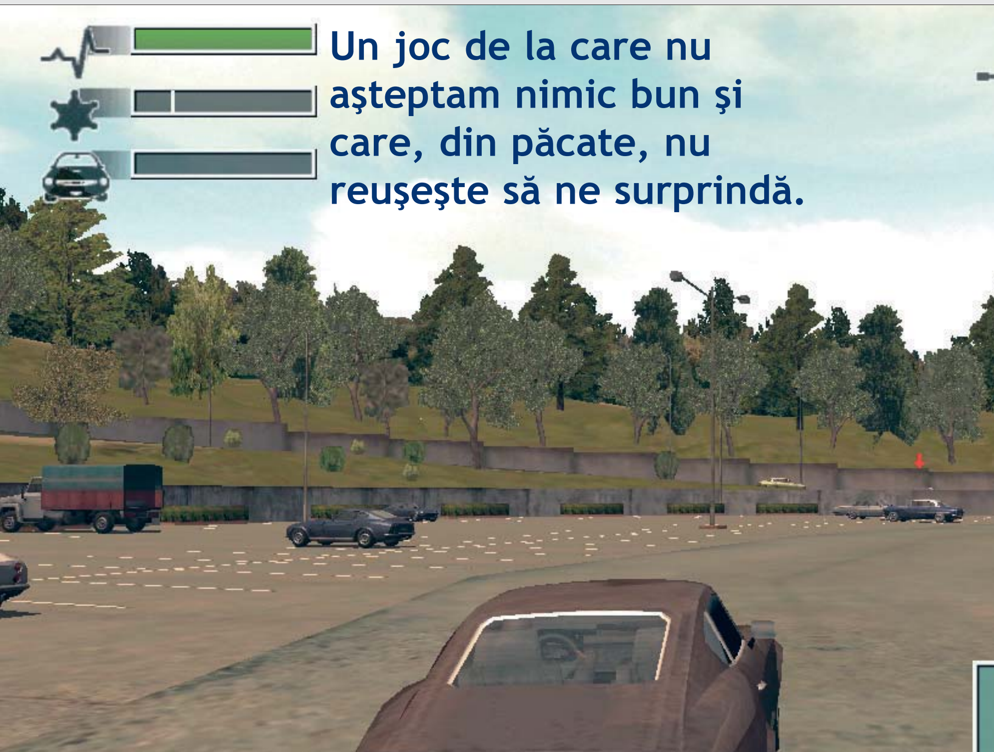
Adăugaţi la reţetă şi multiplayer-ul de rigoare, cu şase moduri de joc şi folosirea cooperativă a vehiculelor, dar care nu are nici o şansă să devină un al doilea CounterStrike pentru că pur şi simplu este pus acolo pentru că trebuie să fie. Aşa că, pentru un FPS printre multe alte FPS-uri, Project: Snowblind este cât se poate de O.K., dar nu iese în mod deosebit în evidenţă decât prin încercarea de a fi un Deus Ex cu mai multă violenţă.

Anda Drăgnuţă

VERDICT

Bun de încadrat la categoria "merge în lipsă de ceva mai deosebit" **7**

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 1.5GHz, 256MB RAM, 64MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-16 (LAN, ONLINE)



Un joc de la care nu așteptam nimic bun și care, din păcate, nu reușește să ne surprindă.



Partea de acțiune este chiar mai slabă decât în care conduceți mașini.



PREȚ: 33€ • **PRODUCĂTOR:** REFLECTIONS • **PUBLISHER:** ATARI • **DISTRIBUITOR:** BEST DISTRIBUTION • **WEB:** WWW.ATARI.COM/DRIV3R/

DRIV3R

Unde s-au dus vremurile în care o excursie în Istambul era distractivă?

AM ATÂTEA ÎNTREBĂRI PENTRU producătorii lui Driv3r! Îmi doresc să pot strânge toată echipa într-un vechi beci al Securității, să le pun o lampă cât Casa Poporului de mare în ochi și să le smulg toate secretele. Să aflu cum a ajuns 3-ul în mijlocul cuvântului; cum și-au petrecut perioada de aproape un an în care s-a presupus că dedică timp suplimentar versiunii de PC a jocului; de ce li s-a părut o idee bună ca apostroful să fie tasta de accelerat și "5" să fie butonul de foc; prin ce metode a ajuns polițistul din rolul principal să posede o vilă cu piscină în Miami și cine la ucis pe John F. Kenedy, dacă se poate.

După ce anul trecut versiunea de consolă a apărut într-un cor de huiduieli și și-a dat rapid duhul în topul vânzărilor, nu înainte de a declanșa controverse legate de integritatea jurnaliștilor care l-au lăudat, ar fi fost de așteptat ca producătorii să încerce să facă din versiunea de PC urma care scapă turma, minunea care șterge cu buretele toate păcatele trecutului și lasă în urmă un miros suav de trandafiri și adolescente gata de petrecere, dar dificultatea acestei sarcini i-a depășit.

De la prima secundă în care a apărut pe ecran și până la cea în care l-am oprit cu dezgust, decis să nu mai revin niciodată, Driv3r a fost o experiență încontinuu surprinzătoare în cel mai neplăcut mod. Meniul este aiurit și nu este clar ce buton salvează setările și ce buton duce la meniul anterior fără a lua în considerare modificările. Pentru a selecta o rezoluție cât de cât decentă a trebuit să dau cam 20 de click-uri, pentru că opțiunile nu sunt într-un meniu drop-down și am fost nevoit să schimb manual de la cea mai slabă la cea mai bună (și fiecare dintre ele are câte cinci variante, cu rate de refresh diferite). Dacă mă iau după modul în care au fost tratate aceste opțiuni specifice PC-ului, conversia ar fi trebuit două zile, și în a doua zi ar mai fi rămas timp să fie stabilită o schemă default pentru control mai puțin ridicolă decât cea de acum, care, după cum spuneam, împrăștie comenzile pe toată tastatura fără nici o noimă, de parcă mâinile noastre ar fi fost la rândul lor configurabile.

După încă cinci minute de configurare, se părea că problemele mele, măcar cu modul de control, s-au sfârșit. Dar Driv3r n-ar mai fi Driv3r dacă ar exista un punct din care sfârșitul problemelor se poate întrezări cu ușurință. Cam pe la cea de a treia încercare de a rezolva prima misiune la volan din joc, mi-am dat seama că nu am nici o șansă bazându-mă pe tastatură. Nici măcar conversia, altfel banală, de la controlul analogic de consolă la cel digital pe care se bazează PC-ul și perifericele sale preferate (repetați după mine: mouse și tastatură!), nu s-a făcut cum trebuie, ceea ce înseamnă că orice schimbare de direcție de la tastatură este prea bruscă, iar pierderea direcției la viteze mari este inevitabilă.

Așa că am apelat la un gamepad. Cu care se conduce rezonabil de bine, dar se trage prost, pentru că viteza de rotație a personajului crește treptat și îngreunează mult țintitul. Cam pe aici un om normal ar fi renunțat și ar fi căutat să-și umple timpul cu o activitate mai puțin masochistă (să sară de pe un pod cu o baterie de mașină legată la picior, de exemplu), dar, dacă tot aveam biroul plin de periferice și jocul pornit, am încercat să văd și ce se găsește în interior. Poate vă așteptați să scriu mai mult despre asta, dar să știți că nu sunt atât de multe de spus. Curse contra cronometru prin orașe suspect de goale, împușcături cu gangsteri lobotomizați în masă (o fi fost reducere la spitalul de neurochirurgie?), grafică ștearsă, clădiri și mașini care se materializează la cinci metri în fața jucătorului pentru că nici măcar cu toate setările la maxim motorul grafic nu poate randa tot ce ar trebui să fie pe ecran, secvențe cinematice bine realizate, dar un joc actoricesc mediocru.

Câteva misiuni care merg mai bine - cea în care jucătorul aleargă pe motocicletă printre explozii și gangsteri pe o plajă este un exemplu bun - sugerează că producătorii au avut intenții bune inițial, dar la un moment dat au pierdut drumul și nu au mai știut cum să se întoarcă la el.

Bogdan Bridinel

VERDICT

Sub grămada de probleme s-ar putea ascunde un joc bun, dar n-am ajuns la el.

3

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 2GHz, 256MB RAM, 64MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1



Mers la şcoală, învăţat, teme, absolvirea facultăţii - toate sunt mai distractive pe calculator.





Unii muncesc, alţii joacă “friptea”.

PREŢ: 19.9€ • **PRODUCĂTOR:** MAXIS • **PUBLISHER:** ELECTRONIC ARTS • **DISTRIBUITOR:** BEST DISTRIBUTION • **WEB:** HTTP://THESIMS2.EA.COM

THE SIMS 2: UNIVERSITY

O nouă etapă a vieţii virtuale: învăţământul superior

THE SIMS A FOST UN SUCCES extraordinar şi un joc greu de depăşit, dar Maxis a creat cu The Sims 2 o continuare excelentă. Dar deja ştiţi chestia asta şi vreţi să aflaţi mai multe despre un add-on care era la fel de inevitabil ca moartea şi impozitele. Şi chiar dacă trebuie să recunosc că nu mă omor după dădăcitul unor oameni virtuali, ideea de a-i trimite la universitate, departe de familie, mi-a trezit interesul şi amintirile sălbatice ale anilor de facultate.

Aşa că, tânărul sim are de ales între trei colegii şi mai multe dormitoare comune, cunoscute sub numele de cămine pe plaiurile noastre mioritice. În cămin, îşi va alege o cameră (în care nu va fi supracazat alături de alţi trei nefericiţi, ca la noi) şi îşi va începe cei patru ani de studiu, sau petreceri, sau romantism, în funcţie de aspiraţii.

Ce este diferit în acest add-on faţă de seria Sims în general, este că are un scop, acela de a absolvi facultatea şi de a avea un avantaj în carieră şi mai mulţi bani. University aduce conţinutul la care vă puteţi aştepta, cu obiecte, decoraţiuni şi situaţii tipice pentru mediul şcolar. Au fost adăugate instrumente muzicale, jocuri mecanice, o masă de biliard, melodii noi şi canale la televizor şi o frăţie pentru simsii care reuşesc să devină membri. Plus opţiunea de a vă folosi nou-introdusa influenţă pentru a-i convinge pe alţi colegi să vă facă temele, să se bată cu alţii sau chiar să cureţe toaletele, să spele pe jos şi să ducă gunoiul. Petrecerile sunt O.K., dar nu aşa cum m-aş fi aşteptat, pentru că, să fim serioşi, cine naiba bea suc la o petrecere studenţească, dacă poate experimenta o noapte cruntă de beţie? Sau mă rog, măcar o bere. Puteţi face farse, vă puteţi bate cu pernele şi alerga goi prin campus, cu obişnuiţii pixeli ce acoperă zonele considerate ruşinoase. Totuşi, nimic nu este atât de interesant pe cât pare, farsele nu sunt deloc inspirate, în general universul nu are nimic de-a face cu viaţa de student. De student român, adică, şi dacă aţi vizitat măcar o dată un cămin, ştiţi la ce mă refer.

Oricum, este interesant să reuşeşti să împaci studiul cu petrecerile şi aventurile romantice, pentru că personajul trebuie să-şi păstreze notele peste medie pentru a termina şcoala. Altfel este dat afară şi va rămâne cu aspiraţiile neîmplinite. Cel mai uşor este cu personajele cu înclinaţii studioase, pentru că distracţia pentru ei înseamnă făcutul temelor. Ce poate fi însă deranjant este că examenele finale nu ţin cont de ciclul zi-noapte al jocului. Poţi avea un examen la trei dimineaţa, pentru că atunci s-a terminat timpul alocat de joc unui semestru. Altă dată, unele personaje vor rămâne blocate în anumite zone sau vor fi un fel de fantome sau nu veţi putea să-i selectaţi. Timpii de încărcare au mai crescut un pic, lucru care descurajează vizitele în afara casei.

Privit independent, Unviersity nu prea se ridică la standardul jocului original. Farsele nu sunt chiar aşa de amuzante, nudismul devine plictisitor, învăţatul este generic şi petrecerile lipsite de suflet. Dar, dacă sunteţi dispuşi să-l priviţi doar ca pe un add-on care extinde viaţa omuleţilor virtuali, este distractiv să-i trimiteţi la facultate pentru a le oferi cariera visată. Păcat totuşi că anii petrecuţi acolo nu sunt atât de plăcuţi şi de plini de tot felul de nebunii ca în realitate.

Anda Drăgnuţă

VERDICT

În spiritul şi litera originalului, dar nu foarte convingător de unul singur

7

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium III 800MHz, 256MB RAM, 32MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1







Originalul concept lansat de Sony în 2003 s-a dovedit suficient de popular încât să dea naştere unei serii.

PREŢ: 59.9€ • **PRODUCĂTOR:** SCEE • **PUBLISHER:** SCEE • **DISTRIBUITOR:** SONY/BEST DISTRIBUTION • **WEB:** WWW.EYETOY.COM

EYETOY: PLAY 2

Sport în faţa televizorului, din nou

ESTE ACEL MOMENT AL LUNII, DIN NOU. Am oaspeţi şi profit de buna lor dispoziţie pentru a face un nou experiment pe oameni, totul în numele ştiinţei şi de dragul dorinţei de a afla cât de distractiv poate fi cel mai nou pachet din gama EyeToy. Nu este, după cum sugerează înşelător numele, cel de-al doilea. De la apariţia primului EyeToy şi până acum, ideea camerei digitale pe post de metodă de control a mai fost folosită de Sony în EyeToy: Groove şi de Sega în Superstars. N-a mers foarte bine. Deşi o idee drăguţă, conceptul nu a putut să prindă aripi pentru că nici unul dintre jocurile bazate pe el nu a captat atenţia pentru mult timp, iar statutul de experiment nu a putut fi niciodată depăşit.

Marea problemă este longevitatea. Este distractiv să te prosteşti în faţa televizorului, bătând din palme, sărind în sus şi lovind aerul cu palmele de parcă te-ai fi îmbolnăvit de o formă specială de schizofrenie, dar numai alături de un grup de prieteni şi numai prima oară. Încercările ulterioare de a recrea atmosfera primei încercări se dovedesc eşecuri şi chiar capătă o tentă de penibil.

Soluţia aleasă de Sony a fost lansarea unui nou pachet, cu un alt set de jocuri, numai bun pentru o nouă şedinţă de terapie fizică neconvenţională. Şi dă rezultate, dar tot nu se poate pune problema ca jocurile să vă reţină atenţia pentru mult mai mult timp decât cele vechi.

Unele nici măcar nu sunt foarte bune. Monkey Bars, în care trebuie lovite colţurile unui pătrat pentru a deplasa un simulacru de maimuţă pe o clădire, este confuz şi ciudat. Drummin', în care trebuie lovite tobele într-o anumită ordine, este repetitiv şi plictisitor. Iar Air Guitar, asemănător cu Drummin', dar mai complicat şi având ca instrument o chitară, funcţionează prost din cauză că tehnologia nu permite încă o detecţie atât de bună a mişcărilor pe cât ar fi necesar.

Şi Table Tennis, în care trebuie să jucaţi partide de ping-pong virtual cu diferiţi oponenţi, folosind propriile palme ca palete, suferă din cauza impreciziei camerei, dar este ceva mai distractiv. Absolut fantastic este Secret Agent, în care trebuie atinse anumite obiective în acelaşi timp ţinând nemişcate părţile corpului pe care se află reflectoarele de supraveghere. În afară de testul de concentrare, acest joc mai oferă şi variaţie substanţială pe parcursul misiunilor.

În general, toate jocurile din pachet dau dovadă de mai multă variaţie. Nu mai este vorba despre un singur gen de acţiune ce creşte în complexitate în timp, ci de lucruri complet diferite. În Home Run, un joc de baseball, trebuie ca, după fiecare lovitură reuşită, să simulaţi alergarea pentru a vă deplasa pe teren. În Bubble Pop, trebuie să întrerupeţi activitatea care-i dă numele (spargerea bulinelor albe de pe ecran, evitându-le pe cele roşii), pentru a alege culoarea potrivită pentru bulele lansate de o caracatiţă.

O altă tentativă de a extinde posibilităţile sistemului este introducerea unor jocuri bazate pe sunet (ca cel în care puteţi controla un submarin cu vocea), dar aici este nevoie de o toleranţă şi mai mare la penibil. Oricum, această parte este considerată experimentală şi nu este inclusă alături de cele 12 jocuri principale, la fel cum marginală ca importanţă este şi posibilitatea de a porni automat camera în anumite momente, pentru a spiona ce se întâmplă în încăpere (o idee dubioasă, din fericire prost implementată).

Bogdan Bridinel

VERDICT

Factorul de noutate s-a pierdut, dar noua colecţie de jocuri este mai bună decât prima.

7

SISTEM NECESAR: PlayStation 2 • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-4 (ACEEAŞI CONSOLĂ)

ARME ŞI TACTICI SPECIALE

În urma unor incidente îngrijorătoare care au creat probleme organelor abilitate, a fost înfiinţată şi în România o organizaţie paramilitară care să combată ameninţările de o natură ieşită din comun. Trupele "JAP" sau "Jap-jap", cum erau numite popular, erau formate din elemente care se remarcaseră în cadrul Jandarmeriei, Armatei şi Poliţiei, de unde şi etimologia acronimului.

Unul dintre evenimentele care a adus JAP în atenţia publicului a fost cazul "Baggi", când o sectă de origine necunoscută racola persoane din clasa de mijloc a societăţii, le spăla creierele şi le obliga să îşi proclame apartenenţa lipind abţibilde cu numele sectei în geam. Un miting al sectanţilor a degenerat într-un conflict cu forţele de ordine şi o serie de membri ai grupării s-au refugiat într-o cantină, unde au luat ostateci şi au ameninţat că îi vor opări cu supă fierbinte de pui cu crutoane, dacă nu le vor fi îndeplinite cererile, în mare parte, de natură financiară. Doar un asalt hotărât al trupelor JAP a împiedicat vărsarea de supă.

De atunci şi până în prezent, trupele JAP au mai intervenit în numeroase cazuri, remarcându-se prin utilizarea de arme şi tactici speciale, adaptate la mediul românesc, şi care le permiteau neutralizarea suspecţilor fără vărsare de sânge.

***

- Deci, şefu', care este situaţia? zise Ilie Pintilie, scobindu-se delicat cu cuţitul de vânătoare în dinţi, activitate care presupunea nervi de oţel*. Singurul lucru care îl îngrijora însă pe fostul poliţist era că nu apucase să îşi ia un iaurt ca să stingă iuţeala şaormei din îngurgitarea căreia fusese întrerupt pe neaşteptate de alerta de la centrul operativ. O indigestie se prevestea în viitorul apropiat, ceea ce nu îi îmbunătăţea deloc starea de spirit lui Ilie, care şi în mod normal era la fel de bine dispus ca un pitbull cu o măsea umflată.

- Un grup de huligani care n-au putut să intre pe stadion la meci s-au luat la bătaie cu forţele de ordine. Când au văzut că se îngroaşă treaba, au fugit într-o clădire de birouri învecinată şi s-au baricadat înăuntru. Din nefericire, în clădirea respectivă se află o firmă de software, care se ocupă cu programarea de baze de date şi angajaţii lucrează adesea peste program, chiar şi astăzi, când este sâmbătă. Aşa că va trebui să tratăm situaţia ca pe o luare de ostatici. Infractorii sunt înarmaţi cu bâte, săbii ninja şi pistoale cu gaz, aşa că nu trebuie să ne aruncăm cu capul înainte, concluzionă locotenentul Coriolan Grumaz, ofiţerul coordonator al trupei JAP de patru oameni. Din care mai făceau parte Barbone Lefter, colegul lui Pintilie din echipa roşie şi Ivan Serghei, un lipovean poreclit pe bună dreptate "Malacul", care forma echipa albastră alături de Cerasela Brânză, campioană regională la haltere stilul smuls, categoria 80 de kilograme.

Duba neagră cu însemnul JAP** opri cu scrâşnet de frâne în spatele baricadei ad-hoc de maşini de poliţie care se adunaseră în faţa firmei. Uşa laterală a dubei se deschise violent şi cei patru membri ai echipei debarcară înainte ca maşina să apuce să se oprească complet. Direct într-o baltă noroioasă rămasă de la ploaia recentă. Unul dintre agenţii prezenţi la locul incidentului chicoti, dar îşi mască rapid amuzamentul cu un acces de tuse când observă privirea sumbră a lui Pintilie şi cuţitul de vânătoare pe care se străduia să îl introducă discret în teacă.

Coborând impasibil pe partea uscată a maşinii, locotenentul Coriolan le făcu semn celor patru să îl urmeze înspre intrarea în garajul subteran.

Uşa era evident încuiată, dar asta nu îi ridică mari probleme la fileu lui Barbone, a cărui fostă istorie la secţia "Furturi Auto" a Poliţiei includea o lungă perioadă de agent sub acoperire, sprijinită de un talent natural pentru mecanică şi electronică. O dată intraţi, locotenentul Coriolan împărţi prin gesturi cele două echipe în stânga şi în dreapta garajului. De undeva dinspre scările care duceau spre parterul clădirii se auzea o controversă îndârjită asupra virtuţilor de manelişti ale lui Ady din Vitro şi Guţă Copilul Minune.

Printr-un sistem complicat de semne, locotenentul Coriolan transmise că vrea ca Barbone să folosească echipamentul optic ca să vadă despre câţi suspecţi este vorba, în timp ce echipa albastră trebuia să fie gata să acţioneze, cu Cerasela pe post de momeală inocentă. După o scurtă pauză în care nu se întâmplă nimic, deveni evident că trebuia să se deplaseze până la ei şi să le explice în şoaptă ce au de făcut. Aparent lecţiile de pantomimă pe care le luase la prima facultate pe care o urmase (Teatru şi Film) nu avuseseră prea mult succes.

Barbone asamblă rapid "Puşca De Luat Vederea După Colţ", fabricată în timpul liber dintr-o vergea de la un set de jaluzele, o cameră foto digitală Aiptek şi fibră optică de la o veioză decorativă chinezească, şi evaluă situaţia de pe scări.

Cei trei indivizi care stăteau şi spărgeau seminţe după colţ nu părură foarte surprinşi când Cerasela le apăru în faţă.

- Nu se lucrează azi, cucoană! zise cel cu cercel în sprânceană. Hai, paşolda na turbinca! îşi epuiză el dintr-o răsuflare întreg repertoriul de cultură generală pescuit în gimnaziu.

- Mi-am uitat telefonul mobil! zise Cerasela.

- "Mi-am uitat telefonul mobil", o maimuţări piţigăiat un alt individ, mai negricios şi cu un cap ras care se termina într-o ceafă cu falduri de grăsime. Auzi fată, şi-a uitat mobilul, se fandosi el în continuare. După care făcu o figură foarte bizară, cu buzele ţuguiate şi ochii bulbucaţi, pentru că mâna dreaptă a Ceraselei îl apucase de maxilar şi îl ridicase vertiginos la nivelul ei, fără să pară că a depus un efort ieşit din comun.

- Zâmbeşte, eşti la camera ascunsă! îi sugeră ea.

Individul cu cercel în sprânceană apucă bâta de baseball din aluminiu rezemată lângă el şi se pregăti să facă o voltă cu ea, când o mână i se lăsă pe umăr. Era o mână grea, solidă, tip cazma, care spunea multe. Dacă ar fi putut vorbi, ar fi zis ceva de genul "continuă să agiţi bâţul ăla şi peretele din faţă va avea neplăcerea să îţi amortizeze faţa. În mod repetat". Dar cum nu putea vorbi, se mulţumea să transmită acest mesaj non verbal, prin simpla prezenţă liniştitoare. Ivan Serghei nu avea o armă preferată. El era o armă în sine.

Uitat de toţi, cel de-al treilea individ, un pic saşiu, reuşi să producă un pistol cu aer comprimat pe care îl agită tremurând în direcţia celor doi agenţi JAP.

- Stai că trag, să moară mama!

Spre ghinionul mamei lui, o bilă de rulment de dimensiunea unei nuci ricoşă zbură de după colţ, ricoşă în peretele de vizavi şi îl lovi direct în tâmplă, culcându-l la pământ. Ilie Pintilie descoperise încă de mic că avea un talent deosebit în a arunca orice obiect cu o precizie supranaturală, exact acolo unde dorea să nimerească. Ceea ce nu îi adusese încă nici un avantaj major, în afară de un trofeu de campion la darts. Dar se descurca excelent în trupele JAP.

După ce cei trei indivizi fură legaţi fedeleş cu scoci de împachetat şi bandă izolatoare, echipa JAP purcese mai departe.

La intrarea pe etaj, într-un cubicul de PVC, descoperiră un individ care se juca de zor pe calculator cu căştile pe urechi. Coriolan se apropie de el şi îl scutură frenetic.

- Hei, un grup de indivizi periculoşi au intrat în clădire, va trebui să te evacuăm

- A, mane, nu se poa', îşi scutură tipul uscăţiv claia de păr. Abia mi-am luat mount şi uite, mă băteam cu un şaman şi eram pe cale să câştig. Mai lasă-mă puţin, nu fi pufi.

- Ivan, explică-i tu, zise exasperat Coriolan.

În mica încăpere se făcu umbră.

- N-are rost să te chinui, pentru că oricum n-ai cum să câştigi în faţa şamanului, rosti o voce ce semăna cu a lui Marlon Brando în "Naşul". Îţi dă Frost Shock şi are un trinket de blacksmith care îl face imun la fear. Du-te acasă, Arwen, şi ne vedem diseară pe Guild Chat.

- Da... Elrond, se bâlbâi programatorul vizibil impresionat şi o tuli pe scări în jos.

Rămas cu gura căscată, Coriolan o închise de-abia când o mână grea i se lăsă pe umăr.

- Dacă spui cuiva ce ai auzit, îţi sucesc gâtul ca la un pui de curcă. Ne-am înţeles?

Coriolan dădu frenetic din cap. Era o mână care spunea multe.

* * *

Misiunea celor cinci a fost în final încununată de succes, reuşind să neutralizeze toţi suspecţii şi să elibereze toţi ostatecii, cu excepţia directorului de marketing Goe Tândală, care s-a încuiat într-o toaletă, unde a fost găsit de-abia peste două zile. Din fericire, nu suferise de deshidratare.

Dormiţi liniştiţi. Trupele JAP veghează.

NOTE:

* Relieful original al străzilor din Bucureşti oferă şanse destul de mari ca atunci când vrei să te scobeşti în dinţi, aflat fiind într-o maşină în mişcare, să îţi faci o ikebana de mare excepţie în gură şi să ajungi să te hrăneşti intravenos vreo trei luni postchirurgie plastică.

** O palmă înconjurată de stele verzi.


COMPUTEX TAIPEI
Taipei Int'l Information Technology Show
A Quarter Century of Innovation & Leadership
25th
COMPUTEX TAIPEI
The Global IT Hub
May31-June4 2005
Exhibit Profile
* Accessories
* Board-level Products
* Communications
* Components
* Computing
* Desktop Systems
* Digital Cameras
* Digital Audio/ Video
* IA Products
* IC Design Imaging Systems
* Input/Output Devices
* Multimedia Systems
* Monitors & Displays
* Network Computing
* Notebooks
* Peripherals
* Servers & Subservers
* Software
* Storage Devices
* Wireless
* Mother Board & Add-on Cards
www.ComputexTaipei.com.tw
Organizers:
Taiwan External Trade Development Council (TAITRA)
www.taiwantrade.com.tw
www.taitra.org.tw
5 Hsin-yi Rd., Sec. 5,Taipei 11011, Taiwan, R.O.C.
Tel: 886-2-2725-5200 Fax: 886-2-2725-3501
E-mail: computex@taitra.org.tw
TCA
Taipei Computer Association (TCA)
Sponsor:
Taipei World Trade Center
Venues:
Taipei World Trade Center Exhibition Hall 1, 2 & 3
Tapei International Convention Center (Hall 4)



Meet the world in a Slim new way.
26mm
ULTRA Slim INNOVATION
The World's Slimmest 26mm
LG
Life's Good
FLATRON™
ULTRA Slim SERIES (LCD L1980U, L1780U)